ARGENTINA $ 8.50

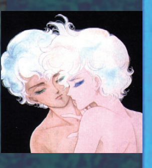
FREAKSHOW PRESS

KOMIKKU

MANGA, ANIME Y CULTURA ORIENTAL

JUN - JUL 2008

TE PRESENTAMOS A YUKINOBU HOSHINO

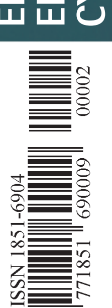


REDESCUBRIMOS LOS ORÍGENES DEL YAOI



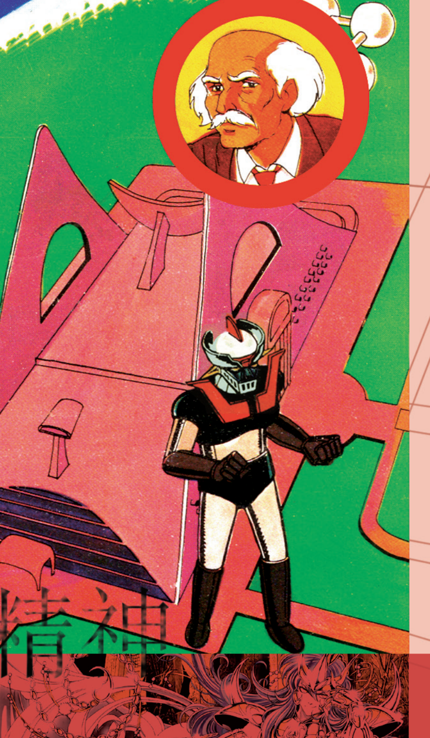
ERGO PROXY, EL NUEVO CYBERPUNK

ISSN 1851-6904
9 771851 690009 00002



todo sobre meteoro

SUPLE SAINT SEIYA PARA COLECCIONAR



EL INSTITUTO ATOMICO

Por Fede Velasco

Segundo número de la revista! Un número relamente jodido de planificar, porque a la hora de arrancarlo no teníamos idea de las repercusiones que podía tener el n°1 y lo diseñamos por instinto de manera muy similar al primero. Esperemos que les guste. Y ahora sí quiero hablar un poco de la repercusiones del n°1. Primero que nada les quiero agradecer tanto a la gente de las fiestas Poder Honguito, como a los de Anime-Fest, por la buena onda que tuvieron al brindarnos un espacio para regalar la revista de manera promocional, ya que sin ellos nuestra genial campaña de promoción no se hubiera podido llevar a cabo. Asi que para ellos, mil gracias por el aguante, de verdad. Pero me fui por las ramas. Lo que queria era hablar un poco de las repercusiones, más allá de muchísimas criticas elogiosas, de pedidos puntuales y de sugerencias varias, hubo una cosa que me llamó sobremanera la atención. El miedo o repudio que le tienen muchos a la crítica... Criticar no está mal!! Si algo te parece una cagada tenés que decirlo, al igual que si te parece una gloria absoluta. Criticar no es tirar mierda, es evaluar (según el punto de vista personal de cada uno) la calidad de un producto y si alguien dice "Evangelion es una mierda", no hay que rasgarse las vestiduras y sentirse ofendido, hay que escuchar sus argumentos y en todo caso refutarlos con los propios. No hay nada más hermoso que la libertad de expresión y la diferencia de criterios, pocas cosas son más divertidas que debatir durante horas los pros y contras de tal o cual serie. No todo es maravilloso y no todo es una mierda, por suerte hay para todos los gustos, pero si no lo decimos... ¿cómo podemos saberlo? Para mí la crítica es algo fundamental y calculo que con el correr de los números le van a ir perdiendo el "miedo". No les quito más tiempo, marchen para las páginas de adentro, que yo los espero en dos meses acá, en el Instituto Atómico.

KOMIKKU 2.0

STAFF

Editor Responsable - Federico Velasco
Jefe de Redacción - Andrés Accorsi
Consejo editorial - Andrés Accorsi, Daniel Acosta, Ivana Alvis, Pablo Degrandi, Martin Fernandez Cruz, Lucas Ferrero y Gregorio Guerrero.

Producción Comercial: Fabrizio Ponzo
publicidad@comiqueando.com.ar

Diagramación y diseño
Javier Paredes.
Redactores - Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Dr. Bukkake, José Luis Gaitán, Javier Hildebrandt, Hernán Khatchadourian y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones - Lucas Varela, Marina Romeo y Fernando Tourneur
Portada - 'Speed Racer' es © Tatsunoko Productions.

Agradecimientos: A Fernando "Bicho" García, a Martín Casanova y a Marilin y Hugo de Omega Comics (Corrientes).

Komikku es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente López, Bs. As, Argentina.
E-mail: komikku@comiqueando.com.ar.
Año 1, número 2. JUNIO / JULIO 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto
distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAPSA - Vélez Sársfield 1570/2, Capital - 4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Komikku es marca registrada (N° de Título en trámite).
ISSN: 1851-6904

NOTAS

SECCIONES

DEJANOS TUS COMENTARIOS EN
http://revistakomikku.blogspot.com y komikku@comiqueando.com.ar

EL EXPRESO DE ORIENTE

OVA PARA LUCKY STAR

El manga/strip de Kagami Yoshimizu ya tiene luz verde para ser adaptado a un OVA. La pregunta sería cómo, ya que este manga mantiene un formato de tiras de 4 viñetas, y además ya tiene una adaptación al animé de unos 24 capítulos, muy pero muy satisfactoria. Esperemos que logren hacer algo igual de delirante y atractivo como fue la serie.

Además, como si esto fuese poco, ya se ha revelado cual es el regalo que se le otorgará a los afortunados que puedan comprarse todos los DVDs de la serie: una tarjeta telefónica dibujada por el mismísimo Kagami Yoshimizu con el cast de Lucky Star haciendo cosplay del



ending de Haruhi Suzumiya (gran ending, por si hay que remarcar).

Konata hará de papel de Haruhi (no se esperaba menos), Kagami de Kyon, Tsukasa de Yuki, Miyuki de Mikuru y Akira como Itsuki.

ANIMAX ESTRENA NUEVO CICLO DE CINE

A partir del lunes 2 de junio a las 22 hs comenzó en Animax un nuevo ciclo de cine retornable, llamado "Reciclo". Todos los lunes de ese mes, podremos contar con lo mejor del cine clásico oriental, y distintos largometrajes de animé, con un repertorio muy variado, y más que interesante.

La programación para el mes de Junio es la siguiente:

***Lunes 2:* "Tokyo Godfathers", tercer largometraje de Satoshi Kon (para el despistado, director de Perfect Blue y Paprika). Sin duda, una manera magnífica de comenzar el ciclo.**

***Lunes 9:* "Godzilla, el Rey de los Monstruos", no hay mucho que aclarar de este clásico japonés.**

***Lunes 16:* "Urban Legend", un film de terror con Jared Leto, con mucha relación con el animé. Es el relleno del ciclo, pero bueno, antes que nada...**

"Krull", una película épica fantástica de los años '80, con Liam Neeson entre otros. Esto va más acorde a la temática del ciclo que Urban Legend, sin dudas.



NUEVA TEMPORADA DE ANIMES

Como todos años, la primavera nipona nos trae una oferta muy vasta para ver animé, aunque a pocos les alcanza el tiempo para ver todo lo que se estrena. Por eso, hoy haremos hincapié en sólo tres de las series, y poco hablaremos, ya que ninguna sobrepasa los 5 ó 6 capítulos emitidos.

Kure-nai: diseños realistas, animación regular, pero una historia más que atrapante, acerca de un muchacho mediador, que esconde muchos secretos, y su protegida que esconde todavía más secretos. Un animé hasta el momento cruel y dramático. A no pasarlo por alto, y darle pelota, a pesar de ese opening medio flojo.

Allison to Illia: con una animación y unos diseños simpaticones, esto es lo más cercano a mirar un animé de aventura con gancho contínuo que existe. No tiene una historia sobresaliente, pero hoy por hoy, cumple con sus expectativas, y el background que mantiene es asombroso. Es muy Indiana Jones, pero para pasar el rato realmente vale la pena.

Soul Eater: a mi parecer, lo mejor que se estrenó. Animación impecable (Bones), diseños magníficos, gags contínuos, en un animé que de momento sigue una temática simple, pero esperamos que a futuro demuestre algo más que peleas contra el monstruito de turno, y vencer al final boss. Mis fichitas juegan a que si todo comienza a perfilar para un lado más concreto, esta serie puede llegar a ser lo mejor del año.



NUEVO MANGA DE HELLO KITTY

La muy conocida revista Ribon de Shueshia (esa que se caracteriza por venirte con regalitos), comenzará a publicar este Junio el manga titulado Hello Kitty Peace!!, de la mano de Anzu Sakurayama. Parece que la mítica mascota de Sanrio no se cansa de vender, ya que no ha pasado ni medio año desde que finalizó Kello Kitty Doki (también publicado en la Ribon).



SHINZO VUELVE CON TODA

Mushrambo, el verdadero nombre de esa aborrecible serie que emitió Fox Kids titulada Shinzo, será adaptada a dos películas por Toei Animation. Prácticamente todo el staff de la serie participara en esta remake, excepto el director, lo cual tampoco nos dice mucho, ya que la trama no va a cambiar. Serán dos films de 90 minutos cada uno, que adaptarán esos mugrosos 32 capítulos.

PELI COREANA DE CAPTAIN HARLOCK... CON ACTORES!

La compañía coreana Eight Peaks anunció en Abril un contrato por la filmación de un film con actores sobre la mítica Captain Harlock (Capitan Raymar, para despistados). Con un presupuesto de 100 millones de dólares, y sin el consentimiento de Leiji Matsumoto para la adaptación, no sabemos realmente qué esperar. Esperemos que no nos falle y sea una obra de lujo.



NUEVO ANIME DE DRAGON BALL

Poco y nada se sabe de esto. El "Jump Super Anime Tour" planea visitar 10 ciudades japonesas y emitir nuevos animés especiales de Dragon Ball y One Piece. ¿Quién estará a cargo? No lo sabemos, pero esperemos que Toriyama aporte algo, y que no sea una obra íntegra de Toei o del estudio que se encargue de animarlo.



LO NUEVO DE LA CREADORA DE KARE KANO

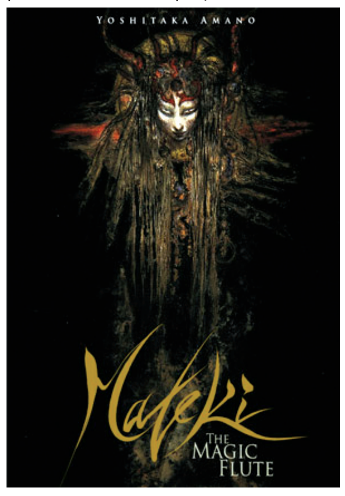
Masami Tsuda, creadora de la famosísima Kareshi Kanojo no Jijo, comenzó a publicar a fines de Mayo un manga titulado Chotto Edo Made, situado hace 150 años, en un colegio, que gira en torno a la relación entre la hija de un emperador Tokugawa y un hijo del clan Mito. Esperemos que la adaptación al animé esté dirigida también por Hideaki Anno, y que no se vaya en medio de la serie, y nos cuelgue con algo que prometía ser magnífico.

LO NUEVO DE SHIMOKU KIO

Tras finalizar su genial Genshiken, Shimoku Kio está trabajando ahora en Digopuri, el diminutivo de "jigoku no purinsesu" (princesa del infierno). La historia trata sobre las pruebas y tribulaciones para nombrar a esta princesa. Promete ser distinto a lo que fue Genshiken, y pronto será editado por Del Rey en los Estados Unidos. Mientras que mantenga el estándar de dibujos y realismo intra-personaje, yo seré una persona muy feliz.

CON LA FLAUTA AMANO

El grandioso ilustrador Yoshitaka Amano (conocido por trabajar en los diseños de Final Fantasy, ilustrar las novelas de Vampire Hunter D, dibujar la novela gráfica Sandman:The Dream Hunters, etc.), se ha comprometido a dirigir la adaptación de su artbook "La Flauta Mágica", que a la vez es una adaptación de la ópera de Wolfgang Amadeus Mozart. No nos queda más que esperar algo impresionante de este proyecto.



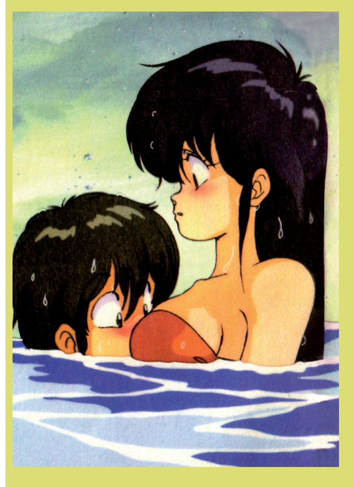
EVENTO TOKURAIDERS

El 13 de julio a las 16 hs. se realizara el Evento Tokuriders, en Ostinato (Chile 680). Todavía no se sabe la programación concreta, pero se supone que proyectarán episodios de Ultraman Sentai y Kamen Rider de distintas épocas, ideal para los fanáticos del tokusatsu. Hay más información en *www.tokuriders.com*



Glenat (España)

Glenat da en el clavo, y reedita un clásico de clásicos: Kimagure Orange Road.. Supongo que más de uno estará contento por esta novedad. Yo por mi parte, sí.
Además, publicará Poguri, y High School of Dead. Poco puedo hablar de estos dos títulos, mas que decir que High School tiene unos grandes dibujos, pero una historia pésima y mal llevada. Guarda a los fanáticos de Romero.



VUELVEN CAPTAIN TSUBASA Y KINIKKUMAN

Tras 20 largos años, Shonen Jump volverá a publicar one-shots de ambas series, para celebrar el 40° aniversario de la revista.
Kinikkuman es conocido por estos lares gracias a su secuela: Kinnikuman Nissei, traducida como "Kid Músculo" y emitida por Jetix.
Sobre Captain Tsubasa, mucho no puedo acotar, ya que prácticamente todo el mundo la debe conocer, de tantas veces que lo pasaron por tantos canales en la televisión argentina. Lo último que se vio de la serie es un manga, Golden 23, que se publica aún hoy.



Drawn & Quarterly (EE.UU)

Dos títulos fuertes para julio, dos tomos icónicos. El primero de ellos, Red Colored Elegy, de Seiichi Hayashi, un manga escrito y dibujado en los '70, la década que prometía nuevas posibilidades pero falló. Deprimente, underground, trillado quizás, pero crudamente real.
El segundo, Good Bye, de Yoshihiro Tatsumi, creador del estilo gekiga, es una recopilación de historias cortas tristes. Sin duda, un tomo que vale la pena tener, de este autor tan aclamado y emblemático para el género que se dedicó a crear y preservar en defensa del manga como un arte, y no como un mero entretenimiento para pasar el rato.



NOVEDADES EDITORIALES



Viz (EEUU)

Viz jamás para de renovarse, y como antes nos trajo seis nuevos mangas, hoy despega con... NUEVE títulos más!
Para empezar, tenemos lo último de Nobuhiro Watsuki (creador de Rurouni Kenshin), Gun Blaze West, un manga ambientado en el lejano oeste.
También llega Haruka: Beyond the Streams of Life, un manga basado en el ya mítico juego de DS y PS2, con mucha onda tipo MÄR o Fushigi Yugi, así que para esa gente, bienvenido.
Como si esto fuese poco, y para aprovechar el estreno de la serie, se publica Rosario + Vampire, un manga que transcurre en un secundario con hombres lobos y vampiros, para el fanático de Mascarada.
Su última novedad más que interesante, es Cat-Eyed Boy, un manga creado por Kazuo Uzemu (el padre de Drifting Classroom). Por lo tanto, no podemos esperar de este titulo nada más que gore, terror y delirios geniales. Lo único malo es el exhorbitante precio de u$ 25.
Los otros títulos no son increíbles, ni novedades absolutas, pero no por eso vamos a dejarlos de lado. Son: Nightmare Inspector: Yumekui Kenbun, B.O.D.Y., Fairy Cube, The Record of a Fallen Vampire, y Gimmick!. Como siempre, todos los mangas rondan el precio de u$ 10, excepto el citado Cat-Eyed Boy.

Ponent Mon (España)

Además de continuar con toda su línea actual, Ponent Mon planea editar los 11 tomos de Superviviente, un clásico imprescindible para los fanáticos de Takao Saito, el creador de la fundamental Golgo 13.

IHMO Editions (España)

Cortito pero importante. La editorial francesa IHMO Editions comenzó a licenciar mangas en España. Sus primeros dos títulos serán Intermezzo y Cinderalla. Precios un poco exhorbitantes para el contenido, € 11.00 por tomos de tan sólo 100 páginas.

Del Rey (EEUU)

La famosa editorial estadounidense que nos trae mes a mes a Genshiken en papel, comenzará a editar el manga Toto! de Yuko Osada, y ya tiene ofrecidos los primeros tres tomos.
Otra novedad que promete para este bimestre, es la edición de un tomo autoconclusivo de Atsushi Suzumi: Haridama.



Ivrea Argentina

Ivrea no para de renovar el mercado, y no se cansa de vaciarnos los bolsillos, esta vez de la mano de un clásico, un no tan clásico y dos shojos.: Hellsing, Battle Club 2nd Stage, Bokura Ga Ita y Honey & Honey Drops.
Vistos a vuelo de pájaro, Hellsing tiene una gran historia, pero está dibujado con los pies. Mientras que Battle Club tiene unos dibujos increíbles, pero la historia no parece más que un poco de fan service.
Por otra parte, Bokura Ga Ita, es un shojo de alta calidad, grosso y arriesgado. Mis más gratas felicitaciones por haber conseguido el contrato de esta obra, que hoy por hoy, la está rompiendo. Lo recomiendo a todos aquellos que disfruten de los mangas con relaciones intra-personajes muy complejas y dramáticas. Sin duda, la noticia más importante de Ivrea de este bimestre.



LA LÍNEA DE LARGADA ESPERA. LOS MOTORES RUGEN. LOS PILOTOS DESPIERTAN SUS SENTIDOS. METEORO VUELVE A CAUSAR SENSACIÓN EN EL MUNDO ENTERO GRACIAS AL ESTRENO DE UNA PELÍCULA CON ACTORES Y EN KOMIKKU NO PODÍAMOS DEJAR PASAR LA OPORTUNIDAD DE CONTARTE TODO SOBRE UNO DE NUESTROS ANIMÉS FAVORITOS. ¿QUÉ QUIÉN ES METEORO? DALE, SUBÍTE AL MARK 5 Y VIVÍ LAS MEJORES AVENTURAS DE TU VIDA.

METEORO

POR HERNÁN KHATCHADOURIAN



BANDERA A CUADROS

La historia de Meteoro comienza en la década del´30 en la ciudad de Kyoto, Japón. El joven Tatsuo Yoshida nace en el seno de una familia compuesta por su madre, un padre militar y sus hermanos Kenji y Toyoharu. A los pocos años, la madre fallece y Tatsuo debe cuidar de sus hermanos ya que su padre debe recorrer el Océano Pacífico combatiendo en los múltiples frentes que Japón abre en la Segunda Guerra Mundial.

Tatsuo comienza a trabajar como caricaturista en diarios y muy pronto se dedica a dibujar mangas. Sus hermanos, que a esta altura eran como hijos para él, lo acompañan allí donde va y muy pronto deciden fundar los estudios Tatsunoko, nombre que significa por un lado hipocampo (que es el logotipo de la empresa) y por el otro "Los chicos de Tatsu", en obvia referencia a la situación familiar. Siempre atento a las tendencias, Tatsuo ve un gran futuro en el animé y por eso decide fundar una división dedicada a este tipo de entretenimiento. Tras unos primeros trabajos realizados para Toei Animation (la de Mazinger Z), la empresa con base en la ciudad de Tokio decide encarar sus propios proyectos y estrena en 1965 Ninja Squad Moonlight y Space Ace, una serie sospechosamente parecida a Astroboy.

Paralelamente, Tatsunoko no deja de producir mangas y de ahí comienza a nutrirse Yoshida para sus nuevas producciones animadas. Por esos tiempos, uno de los exitos de Tatsunoko es Mach Shanshiro, una historia sobre motociclistas que había comenzado a publicarse en la revista Shonen Gaho y que contaba con guión de Minoru Kume y arte a cargo del propio Yoshida y de Ippei Kuri. Mach Shanshiro va en camino a convertirse en una serie animada, pero Yoshida se da una vuelta por el cine más cercano y ve dos películas que cambian todo: Viva Las Vegas (1964) y 007 Dedos de Oro (Goldfinger, 1964). Fascinado por el jopo de Elvis Presley, el American Way of Life y los artilugios del Astor Martin de James Bond, el autor decide darle una vuelta de tuerca (y engranajes) a la historia. Pilot Ace, el nuevo nombre de la

serie, lleva al protagonista a participar de peligrosas carreras. La historia sufre un cambio radical y se acerca un poco a lo que hoy se conoce como Meteoro, aunque todavía falta: el protagonista no duda en arreglar sus problemas a puro navajazo y en las carreras hay corredores kamikaze o son picadas en las que se ponen en juego chicas y autos.

RÁPIDO Y GLORIOSO

Para la época en la que Yoshida se decide a llevar Pilot Ace a la pantalla chica, se suceden una serie de acontecimientos que iban a beneficiarlo en forma indirecta. El Dios del Manga, Osamu Tezuka logra vender a Astroboy (Tetsuwan Atomu) y Kimba El León Blanco (Jangaru Taipei) a las cadenas norteamericanas, lo cual le da un reconocimiento inusitado. Este hecho marca un punto de quiebre ya que ahora todas las productoras quieren exportar sus dibujos animados al gran país del norte.

Yoshida entiende esta movida y se decide a adaptar Pilot Ace para la pantalla chica pero se da cuenta de que algo no cierra. La historia tiene mucha violencia y algunos conceptos sobre el bien y el mal muy diferentes a lo que los que los televidentes japoneses están acostumbrados a ver. Y ni hablar de lo que pasaría si los pacatos yankis llegasen a verla.

De esta manera, Yoshida logra hacer la Gran Ultimate Marvel y empezar desde cero. Así lanza un nuevo manga, Mach Go Go Go, que relata la historia de Go Mifune (un homenaje a Toshiro Mifune, el actor preferido de Yoshida), un corredor de autos que conduce el Mach 5, un maravilloso automóvil creado por su padre Daisuke, un ex luchador devenido ahora en brillante ingeniero automotriz. El resto de la familia Mifune la componen la mamá del protagonista –Aya Mifune-, su hermano Kurio y su chimpancé Senpei, su novia Michi Shimura y su mejor amigo Sabu, que se convierte en el mecánico del Mach 5 tras asociarse con Daisuke para fundar Mifune Motors Company.

Con el correr de los episodios, aparecen diferentes competidores que le complican cada vez más las cosas a Go, como el Equipo Acrobático o el indestructible Auto de Oro (otra inspiración de Goldfinger), pero ninguno tan enigmático como el Fukumen (Masked) Racer, una identidad bajo la que se esconde Kenichi Mifune, el hermano mayor de Go que se fue de la casa varios años atrás. Sin embargo, el Mach 5 tiene siempre tiene un truco bajo la rueda para enfrentar todos esos peligros.

El manga mezcla de manera efectiva el género deportivo de las carreras de autos con otros totalmente disímiles como el policial, el tecnológico, el drama y la comedia. Además da lugar a un lucimiento, no sólo del protagonista sino también de todo el elenco de personajes, una especie de apropiación del concepto oesterheldiano de héroe grupal, algo bastante novedoso por esa época, aunque en el día de hoy se utilice en la mayoría de las series animadas japonesas y yankis.

Con la historieta ya convertida en un éxito comercial, a Yoshida sólo le resta dar la orden de comenzar a producir la serie y así lo hace.

LÍNEA DE LARGADA

Tras conseguir ayuda por parte de la agencia Yumiko Productions para llegar a los canales más importantes de Japón, los responsables de Tatsunoko logran interesar al canal 4 de Tokio (Nipon TV). Sin embargo las negociaciones no prosperan y por eso el proyecto termina por recalar en el canal 8 -Fuji TV- donde le dan la ansiada luz verde.

Con la ayuda del director Hisayuki Toriumi, los hermanos Yoshida logran que el Mach salga al aire el domingo 2 de abril de 1967 a las 19:00hs. Las historias están adaptadas directamente del manga con gran fidelidad, aunque el limitado presupuesto dejó al Mach 5 equipado con sólo siete trucos que se activan desde las teclas del volante.

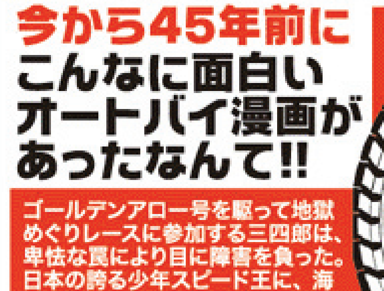
Al igual que ocurrió con el manga, las historias giran alrededor del mundo de las carreras mientras Go Mifune se ve inmiscuído en casos policiales, intrigas políticas y dramas de todo tipo. Se nota a veces que las carreras son simples excusas para contar una historia ya que las mismas a veces no llegan a terminar a pesar de durar hasta dos o tres episodios.

La serie se cancela el 31 de marzo de 1968 tras totalizar un total de 52 episodios. Las razones del final son las mismas que aquejan a cualquier serie animada japonesa: la repetición. Si bien la historia avanza, los personajes se estancan en los mismos guiños de siempre al punto de hacerlos sumamente predecibles. Por esta razón, se puede decir que, en Japón, Mach Go Go Go es un animé más. Distinta es la historia en otra parte de la aldea global.

CABEZA DE PLAYA

En 1967 no hay casi animé en la TV norteamericana. El recelo de los estadounidenses para con sus antiguos enemigos de la Segunda Guerra Mundial no se ha esfumado y la indiferencia parece ser la moneda corriente ante la

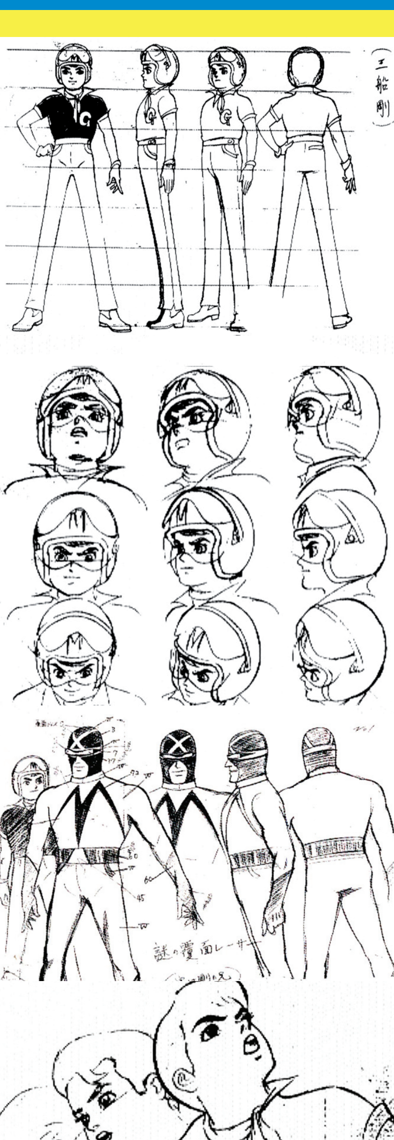




GO

Con miras a exportar la serie, Yoshida tuvo el buen tino de llamar a la serie Mach Go Go Go a sabiendas de que la palabra Go también tiene un significado en inglés. En Japón, Go significa también número 5 y Yoshida la utilizó para nombrar también al protagonista. De esta manera, el título de la serie se puede entender como un grito de aliento para el automóvil y el protagonista en ambos idiomas.





emisión de esos dibujos animados de ojos grandes y exagerada expresividad. Pero tras la "importación" de Astroboy y Kimba el León Blanco, las cosas cambian y los niños empiezan a pedir más y más animé hasta que estos terminan por devastar la programación televisiva del gran país del norte.

Con la intervención de K Fujita Associates Inc (los "importadores" de Kimba y Astroboy en USA), Tatsunoko entra en negociaciones con la empresa Trans Lux para que ésta distribuya la serie en EEUU. Trans Lux encarga a su vez a la productora Zavala-Riss la adaptación de la serie al lenguaje y costumbres de la sociedad local. El coordinador Peter Fernández, un neyorkino hijo de un cubano y una norteamericana, se encarga él solito –tijera en mano- de "adaptar" la serie a Yankilandia, al igual que había hecho anteriormente con Astroboy, Gigantor (Tetsujin 28) y Marine Boy (Kaitei Shonen Marien). Muchas de las escenas de lucha o tiros son rebanadas por ser consideradas muy violentas para los niños y esto explica los numerosos "saltos" que tiene la versión occidental de la serie.

El siguiente paso que da Fernández es rebautizar al animé como Speed Racer, título que además se utiliza para denominar a Go Mifune. También el resto del elenco recibe nuevos nombres: Daisuke y Aya Mifune pasan a ser Pops y Mom Racer, Kurio y Senpei son ahora Spritle y Chim Chim, en tanto que Michi y Sabu adquieren las denominaciones de Trixie y Sparky. El hermano mayor de Meteoro adquiere el nombre de Rex Racer, en tanto que su alter ego pasa a ser Racer X.

La versión norteamericana tiene un nuevo tema musical con letra compuesta por el mismísimo Peter "Todo por 2 Pesos" Fernández que interpreta Danny Davis y The Nashville Brass. El doblaje está a cargo de un grupo de tan sólo cuatro personas: Corinne Orr, Jack Grimes, Jack Curtis y... Peter Fernández.

Speed Racer se estrena el 23 de septiembre de 1967 y se transforma en un éxito inmediato, generador de toda una legión de seguidores entre los que se encuentran varios pilotos de carreras. Yoshida (claro ejemplo de que nadie es profeta en su tierra) celebra la conquista de la TV de su admirada Norteamérica.

DE HOLLYWOOD EN CASTELLANO

Tras el éxito obtenido en EEUU, Speed Racer llega a Latinoamérica para repetir la experiencia. La serie se dobla en varios países, entre ellos Argentina, lo que lo convierte en el primer dibujo animado en pasar por ese proceso en nuestro país según los registros existentes.

La versión para Latinoamérica de la serie tampoco escapa de una "adaptación" al castellano. Por eso, el protagonista pasa a llamarse Meteoro, en una libre asociación entre la letra "M" de su casco y la velocidad de esos fenómenos espaciales. El automóvil pasa a denominarse Mark 5 mientras que Pops y Mom pasan a ser Papá y Mamá Meteoro, respectivamente. La lista de cambios continúa con Trixy en lugar de Trixie y Bujías por Sparky. En esta carrera de improvisación caen también los indomables Senpei y Kurio que pasan a llamarse Chito y Chispita.

La traducción al castellano pierde todo juego de palabras pero como compensación mantiene intacta la presenta-



ción de la serie.
La serie se estrenó por Canal 11 (hoy Telefé) el 7 de enero de 1969 los martes a las 18:00 hs. Posteriormente, Meteoro pasa al Canal 2 de La Plata, en esos tiempos de antena de aire en los que nunca se lograba sintonizarlo. Canal 13 rescata la serie del ostracismo y la reestrena el 1° de julio de 1974, de lunes a viernes a las 12:00 hs. Meteoro supera ampliamente las mediciones que había alcanzado en las otras emisoras y se convierte en una especie de caballito de batalla del canal que empieza a ubicarla allí donde necesita atraer la atención del público infantil. A principios de los ´80, Meteoro es transferida al turno tarde de de donde se levanta al poco tiempo.

NO ESTÁ MUERTO QUIEN EMBRAGA

En USA, los derechos de Speed Racer pasan en 1969 de Trans Lux a Alan Enterprises quienes los retienen hasta 1986. Color System Technology toma la posta hasta 1989 y luego pasan a Broadway Video para ser editados en VHS. La cosa no prospera y en 1992 se funda Speed Racer Enterprises para manejar los derechos de comercialización del personaje.
Con el apogeo del cable, surge el Cartoon Network que transmite animación clásica las 24 horas. Meteoro obtiene un lugar privilegiado en la grilla de dicho canal y los ratings apoyan su continuidad. La filial local de Cartoon estrena la versión yanki con las traducciones "arrebatadas" de la mexicana. El Cartoon también transmite una sección en la que pasa las presentaciones originales de animés con subtítulos y Meteoro no es la excepción. Tanto éxito tiene la movida del Cartoon que en 1995 lanza el disco Saturday Morning que tiene covers de varios temas de dibujos animados a cargo de bandas de rock, con Sponge encargada de versionar la de Meteoro. Actualmente, Boomerang transmite a Meteoro por la madrugada.
También por esos tiempos, los nostálgicos de MTV, deciden colocar a Meteoro justo antes de los exitosos Beavis & Butthead con gran suceso.
Este nuevo acierto lleva a Fred Wolf Films a producir una nueva serie animada de Meteoro totalmente realizada en USA. Lamentablemente "The New













Adventures of Speed Racer" adolece de todo lo bueno de la serie original. Además de contar con personajes (y autos) completamente rediseñados, las historias y la animación dejan mucho que desear. Como buena remake yanki, la serie apunta alto y exagera todos los detalles como el taller de la familia que ahora es un centro de investigación automovilística ubicado en una isla.

La serie debuta en USA en 13 de Septiembre de 1993 y se mantiene en el aire por espacio de tres meses, en los que se estrenan sólo 13 episodios. Fred Wolf se apresura a sacar la serie en VHS antes de que se extinga la Meteoromanía y por eso compila la misma en 4 volúmenes solo editados en USA. Por su parte, Speed Racer Enterprises edita a través de Now Video la serie original en 25 videocasetes.

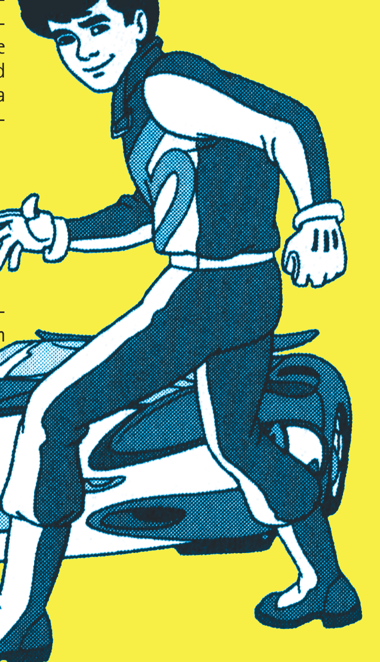
Carl Macek, conocido por haber conjugado tres series para conformar Robotech, une algunos capítulos de serie clásica para transformarlos en Speed Racer: The Movie que llega incluso a estrenarse en cines y campus universitarios de USA.

VENGANZA A LA JAPONESA

Ante la afrenta producida por Fred Wolf Films, la gente de Tatsunoko pone manos a la obra para dejar las cosas en su lugar. La nueva Mach Go Go Go es una renovada versión de la serie original que hace gala de una gran sofisticación y desarrollo. Los diseños del auto y los personajes están perfectamente aggiornados a los años ´90, una clara demostración del profesionalismo adquirido por el estudio en sus treinta y tantos años de vida.

Otra cosa que cambia extrañamente son los nombres: Meteoro se llama Go Hibiki y su novia Mai Kazami. El resto de la familia (Daisuke, Aya y Kenichi) también obtiene su nuevo apellido y se convierte a Chispita en hermano de Trixy, ahora rebautizado como Wataru Kazami en tanto que Chito pasa a ser Pochi.

La historia también cambia: Kenichi muere en un accidente que deja traumada a su familia. Pero Kenichi ha fingido este accidente para no perjudicar a su familia con su nuevo trabajo como agente secreto. Meteoro busca en cada carrera cobrarse venganza por la muerte de su hermano y esto le da a la serie una onda un poco más rígida, violenta y menos ingenua que la anterior.



El estreno se produjo en Japón en 1997 para aprovechar el 30° aniversario del lanzamiento de la serie original y se prolongó hasta comienzos del ´98. Esta nueva versión de Mach Go Go Go recién se emitió en la TV norteamericana en el 2002, cuando Dic Entertaiment compró los derechos para transmitirla a través de Nickelodeon como Speed Racer X. Pero al poco tiempo de emitirla, Nickelodeon debió levantarla debido a conflictos legales entre Dic y Speed Racer Enterprises. Esto ocasionó que la mayoría de los 34 episodios de los que consta la serie quedaran inéditos y que nunca se produjera una tanda de 18 episodios que Dic tenía pensado encargar.

El siguiente paso para Meteoro fue en internet con Speed Racer Lives, unos webisodios realizados para promocionar una línea de juguetes. La novedad llega en el 2008 con Speed Racer: The Next Generation, una serie producida por Animation Collective y creada por Larry Schwarz. La misma tiene lugar varios años después de la original y hace foco en los hijos de Meteoro que, como era previsible, también se dedican a las carreras. Speed Junior estudia en una suerte de academia para pilotos de carreras donde descubre que es el hijo del legendario Meteoro y que además tiene un hermano que también adopta la personalidad del Corredor Enmascarado. Ambos jóvenes evitan que unos ladrones roben el prototipo del Mark 6 y encaran la misión de desentrañar el misterio que rodea la desaparición de su padre.

El director de la academia no es otro que Chispita (voz de... ¡Peter Fernández!) quien a su vez tiene como mascota a un chimpancé robótico. Esta serie será el debut de la productora Lion´s Gate en el ámbito de los dibujos animados y según el productor Ken Matsumoto la misma cuenta con efectos generados por

computadora y está dividida en historias de tres capítulos que se pueden ver como mini películas.

VELOCES VIÑETAS

Además de Mach Shanshiro, Pilot Ace y Mach Go Go Go, Meteoro también cuenta con aventuras creadas en otros países. En 1975, Editorial Abril lanza en Argentina Las Aventuras de Meteoro, una revista que incluye notas de color e historietas de manufactura nacional, algunas de ellas sumamente fieles al estilo del dibujo original. La revista amplía libremente la galería de personajes con el tío Pow y el abuelo Centella (también "fierreros") y llega a incluir la presencia de Carlos "Lole" Reutemann. También se crean dos secciones humorísticas protagonizadas por Chispita, Chito y Trixy. Paralelamente, la editorial MO.PA.SA. publica también durante la década del ´70 la revista Chispita con las andanzas del nene y el monito pero la calidad deja mucho que desear.

En 1985, la editorial Now Comics adquiere las licencias para publicar en EEUU historietas basadas en series y películas como El Avispón Verde, Terminator y varios personajes famosos como Meteoro. Tras una pequeña aparición en la revista Dai Kamikaze!, el piloto obtiene su propio título cuya publicación se extiende entre Junio de 1987 y Noviembre de 1990 para totalizar 38 números y tres especiales (uno en 3D) escritos por Lamar Waldron y Diane Piron y dibujados por Joe Phillips, Norm Dwyer y Martin King. Al principio la serie respeta las tramas de la serie original pero luego naufraga en plots que dejan de lado el ámbito deportivo en pos del melodrama. El Corredor Enmascarado consigue, tras un especial editado en 1988, una serie que llega a durar once números. Now reincide con el personaje y editan una segunda tanda de diez números entre Septiembre de 1989 y Junio de 1990 escritos por Chuck Dixon con dibujos de Todd Fox y tintas del argentino Enrique Villagrán.

Now también edita entre 1988 y 1989 Speed Racer Classics, dos tomos que contiene los mangas originales de Tatsuo Yoshida.

En 1992, la misma editorial vuelve a la carga con una miniserie de Speed Racer mucho más oscura que el manga original; y más tarde edita junto a Eternity Comics un team up de cuatro números con Ninja High School, el amerimanga de Ben Dunn.

Ya en 1994, Now aprovecha el lanzamiento de The New Adventures of Speed Racer y lanza una nueva serie de tan sólo 11 números escritos por Steve Sullivan y dibujados por Oscar González Loyo. En un estertor final, la editorial también publica en ese año Speed Racer: Return to the GRX escrita por Lamar Waldron con dibujos de George Broker.

En 1999, Wildstorm (la editorial de Jim Lee) edita la miniserie Speed Racer escrita y dibujada por Tommy Yune, quien con su estilo de dibujo recaptura la magia de la serie original al tiempo que actualiza los diseños de los personajes y los autos. El éxito de esta miniserie derivó en otra dedicada al Racer X, dibujada por Jo Chen.

La editorial californiana IDW lanza una miniserie de cuatro episodios intitulada Speed Racer: Chronicles of the Racer que introduce en la historia del personaje una dinastía de corredores procedente de tiempos inmemoriales. IDW también tiene en carpeta reeditar las miniseries de Wildstorm como Speed Racer/ Racer X: The Origins Collection y también todos los comics realizados por Now en cinco tomos recopilatorios

CARBURANDO

En 1994, con el lanzamiento de la nueva serie animada, surgen rumores de una película con actores de Meteoro dirigida por Alex Proyas (El Cuervo) y protagonizada por Tom Cruise (Meteoro), Charlie Sheen (Rex), Alyssa Milano (Trixie), Dweeb Zappa (Sparky), William Conrad (Papá) y Gates McFadden (Mamá) que nunca llega a realizarse. En 1998, el proyecto pasa a manos de Alfonso Cuarón quien también da un paso al costado.











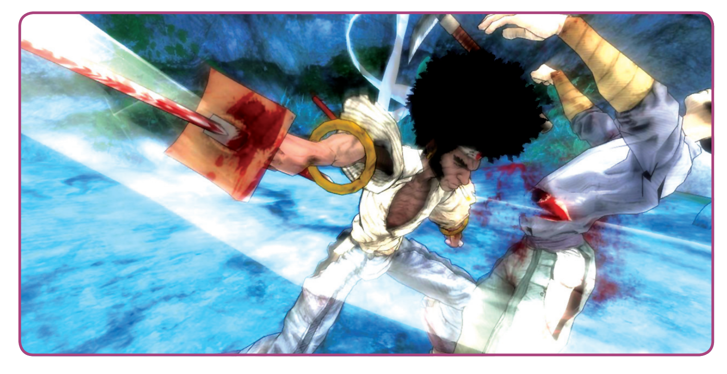
Recién en 2007 alguien vuelve a interesarse en el piloto. Los hermanos Larry y Andy Wachowski (responsables de la trilogía Matrix) estrenaron recientemente su visión del popular personaje con una película llena de acción y colores.
El reparto de la misma cuenta con Emile Hirsch (Alpha Dog) en el rol de Meteoro, Christina Ricci (Los Locos Adams) como Trixy, John Goodman (Los Picapiedras) y Susan Sarandon (Thelma & Louise) como Papá y Mamá, y Matthew Fox (Lost) como Rex, entre otros.
El grado de fidelidad con el que los directores han retratado la serie deja ver el profundo fanatismo que profesan hacia la misma. La película presenta una constante sensación de surrealismo producto de su alto contenido digital. Los actores hicieron sus escenas frente a una gigantesca pantalla verde mientras dejaban en manos de un ejército de programadores la confección de los escenarios.
Puestos a ver en forma crítica la película, la misma debe mirarse de la misma manera que Transformers: cambiando la óptica. Así como Michael Bay hizo con Optimus Prime, Megatron y compañía, los hermanos Wachowski se internaron en el universo presentado en el animé original de los años ´60 embebidos de colores, tecnología e ingenuidad.
El guión se interna en un mundo imaginario llamado Cosmópolis, una ciudad inundada de inmensos rascacielos donde abundan los colores chillones y los avisos publicitarios. En esta aparente utopía, el deporte por excelencia es el automovilismo y cuenta con tantos adeptos que convierte a las carreras en los programas más vistos del mundo.
Meteoro, uno de los pocos pilotos independientes de la Liga Mundial de Carreras, descubre que todos los eventos están arreglados por las grandes corporaciones que dominan ese deporte. Decidido a cambiar las cosas, el joven piloto se alía con el Corredor Enmascarado para exponer este fraude aunque ello suponga arriesgar su vida cada segundo que permanezca en la pista. En el medio se las verán con asesinos de poca monta, sigilosos ninjas y pilotos con pocos escrúpulos que sólo quieren ganar las carreras a cualquier precio.
El traspaso de la pantalla chica a la grande es impecable tanto en el plano técnico como en el conceptual. Es una película de Meteoro con todos los ingredientes que contiene el animé de los ´60 potenciados por las nuevas tecnologías. Las carreras provocan un vértigo inimaginable en el espectador al punto de mantener la atención acaparada de principio a fin en unas pistas diseñadas a partir de recorridos de skaters. Las caracterizaciones de los personajes no podían ser más acertadas. Cada actor (algunos de ellos fanáticos del animé) interpreta su parte a la perfección y en este punto se destacan Paulie Litt, Willie y Kenzie, quienes interpretan a Chispita y Chito respectivamente. Cabe destacar la vuelta de tuerca dada por los guionistas sobre el papel del corredor enmascarado, que mantiene el foco sobre el personaje y lleva a muchos a preguntarse quién es realmente el hombre tras la máscara.
Los fanáticos de animé encontrarán seguramente muy recomendable este film que, cabe recordar, debe ser visto sólo por el niño que llevamos dentro para poder disfrutarlo en plenitud.



VIDEO GAMES
por José Luis Gaitán

AFRO SAMURAI

La historia parece de un western de Clint Eastwood y no es para menos: los samurais son a Japón lo que los cowboys a los yankis, pero con más honor. Esta historia no es diferente y tiene que ver con la venganza de la muerte del padre del protagonista: "Afro Samurai" , da la casualidad que quien lo mató es el mejor samurai del mundo ("Number One"). En un mundo tan feudal y japonés como moderno y futurista, quien mate al número uno y use su vincha se convertirá en el más respetado samurai.
Así como en la serie, el juego cuenta con la voz del señor Samuel L. Jackson y entre medio de la música de hip hop, jazz y modernas melodías japonesas se mezcan el humor, la violencia y una dirección de arte soberbia. El juego de Play 3 no deja este aspecto de lado como tampoco deja de lado la música; tanto es así que las innovadoras batallas son rítmicas y deberemos luchar al ritmo de la música compuesta por la banda RZA, creando "beats" que se ejecutan especialmente depende de cómo los mezclemos. Namco Bandai prometió que estos serán muchísimos, como para no aburrirnos al desmembrar cuerpos y ensangrentar todo el escenario con los enemigos.
La música y la visual en este juego son dos cosas fundamentales, tanto es así que se evita el uso de HUDs y la única información que tenemos de la salud de nuestro personaje tiene que ver con el difuminado y el decoloramiento del escenario, y como pueden ver en las imágenes, el juego mantiene un parecido increíble con la serie que mucho le debe a Cowboy Bebop. La idea es tenerlo listo para finales de este año y pulirlo todo lo que se pueda para dar la sensación de estar viendo la serie.
El juego mantiene la historia principal de venganza y deshonor, pero tendrá misiones secundarias fuera de la historia principal para alargar la vida del juego, que por lo que se sabe será muy al estilo Grand Theft Auto, libre e incentivando al vagabundeo.
Veremos si se cumple todo lo que nos prometen, pero con la data de quiénes están detrás del juego, podemos confiar en que la decepción estará muy lejos de nuestra katana.









MUÑECOS
por Dani Acosta

YAMATO PROTO GARLAND DE MEGAZONE 23 PART II

Entre los juguetes de grandes ligas que hemos visto en el país nada ha llamado más la atención que las Valkyries de la empresa Yamato (sí, esas que uno puede pasar horas y horas mirando en su caja a través de las vitrinas). Pero en esta entrega nos ocupamos de uno de sus hermanos de fabricación que acaba de salir al mercado: la Garland de Megazone 23 Parte II.
Si conocen la calidad de los juguetes de Yamato, esta Garland llega a uno de los puntos más altos de calidad logrados por la compañía. Ya no hay casi puntos débiles en los hombros, falencias que sí poseía la figura anterior (Megazone 23 Part I). Igual, ambos modelos aún tienen su punto de unión entre el cuerpo y los brazos realizado en plástico, por lo que conviene seguir tratando con cuidado esta pieza durante la transformación.
El nuevo Shogo Yahagi que la acompaña va acorde con el diseño de personajes de





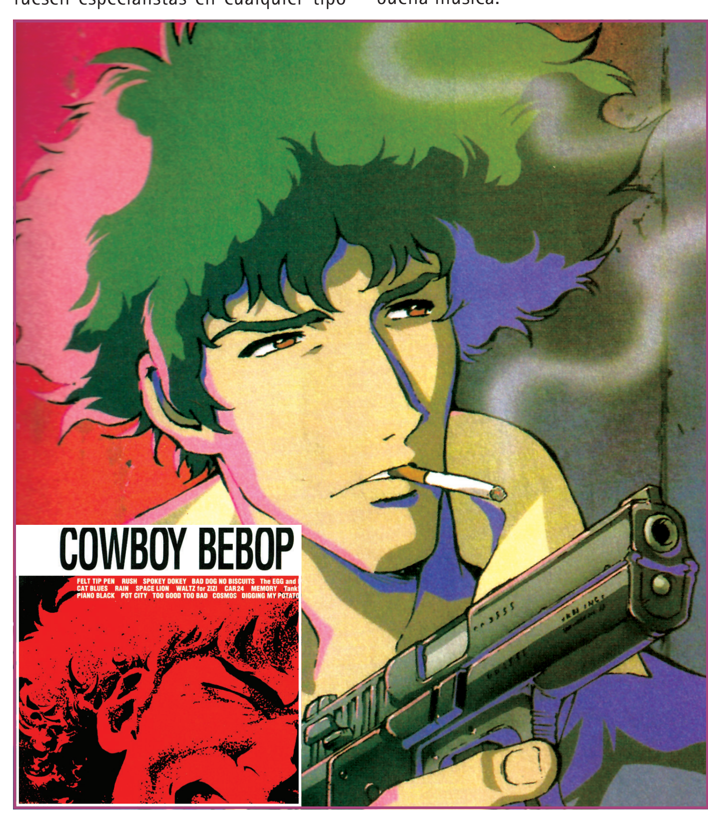
la pantalla y tiene más puntos de articulación que su predecesor, aunque ambos fueron diseñados para estar montados sobre la Garland en su versión Moto, por lo que es imposibles pararlos.
Otra mejora es el espacio de la cabina en formato robot, ya que ahora es más fácil transformarla para luego situar a Shogo en su lugar (sí, entra en la cabina en robot!). Un punto a favor es su solidez: aunque no lo crean, algunos de los métodos para sostener parte del fuselaje de las Garlands en Moto son magnetos hiper fuertes, al punto de que las piezas parecen encastradas.
La estética va acorde con lo visto en el OVA, con colores más oscuros y un diseño más recto, parece un poco menos "juguetosa" que la anterior, y parte de eso se debe a los detalles de las mangueras de goma que se unen a los pies y varias compuertas que permiten ver los detallados motores metalizados. En robot (de 20 cm. de altura aproximadamente), incluye un escudo y un arma con dos extensores distintos que encajan perfectamente en los dedos de la mano. Es una pieza muy recomendable a pesar de que el precio le juega en contra en estas pampas post-dólar barato.

BANDAS SONORAS

por Martín Fernández Cruz

COWBOY BEBOP OST 1

Quizás suene extremista decir esto, pero es la verdad: Cowboy Bebop posee la mejor banda de sonido que jamás se haya creado para un animé ayer, hoy y siempre. Y todos podrán discutirlo, pero igualmente CowBe seguirá poseyendo discos geniales, cuyos temas son tan interesantes que incluso se escapan del universo planteado en la serie. Y que las canciones sean tan intensas tiene que ver con la gran Yoko Kanno, principal responsable del soundtrack de la serie. Cuando le encargaron el desarrollo de Bebop, Kanno decidió que lo mejor era crear un grupo que pudiera llevar adelante el inmenso abanico de estilos musicales que debía tener la serie. De esa idea nació la banda The Seatbelts, y ahí comenzó la magia. El primer disco dedicado a la serie tiene 17 pistas y la cantidad de géneros musicales que aparecen es gigantesca: Jazz clásico, Bebop, algo de dixie, blues y country, entre otros. Lo más llamativo del asunto es que la banda se mueve con una fluidez asombrosa por todos los géneros, como si Yoko y los Seatbelts fuesen especialistas en cualquier tipo de forma musical, y no olvidemos que todos los nombrados son géneros musicales prácticamente americanos y no japoneses, lo cual le suma más puntos todavía a la banda.
Cowboy Bebop OST 1 abre con ese bebop recontra cojonudo que es Tank!, el opening de la serie y uno de los jazz con más polenta que escuché en mi vida. De ahí el disco avanza con grandes piezas hasta llegar al nº 4, Bad Dog no Biscuits, que comienza como un jazz furioso y de golpe la canción muta a un estilo más cercano a la música gitana, fabuloso. El siguiente gran tema del disco es el clásico Waltz for Zizi, que demuestra como Kanno, con tan sólo una guitarra y una melodía perfecta, sabe armar un clima de melancolía abrumadora, pero no por eso deprimente. The Egg and I, otra canción del disco, vuelve a demostrar lo bien que se maneja esta gente al crear un tema experimental sin caer en el desorden sonoro. Y casi sobre el final del álbum surge Rain, una balada simplemente PERFECTA y el primer tema cantado del disco. La voz, pequeño detalle, pertenece a Steve Conte, de los New York Dolls. El primer disco dedicado a Cowboy Bebop no solamente es necesario para la discoteca del buen otaku, sino que también es imprescindible para cualquier amante de la buena música.



UNA GUIONISTA EN ASCENSO Y SU NOVIO, QUE ADEMAS ES UNO DE LOS MEJORES ARTISTAS DE LA PODEROSA DISNEY ITALIANA, PATEARON EL TABLERO DESPUES DE AÑOS DE HISTORIETAS CON PATOS Y RATONES Y SE VOLCARON A UNA SAGA DE CIENCIA-FICCION ADULTA, COMPLEJA Y CAUTIVANTE. RELIGION, NEGOCIO, INTRIGAS POLITICAS, REVELACIONES EXISTENCIALES Y UN DIBUJO ABSOLUTAMENTE UNICO SON LAS CLAVES DEL SUCESO MUNDIAL DE

SKY•DOLL

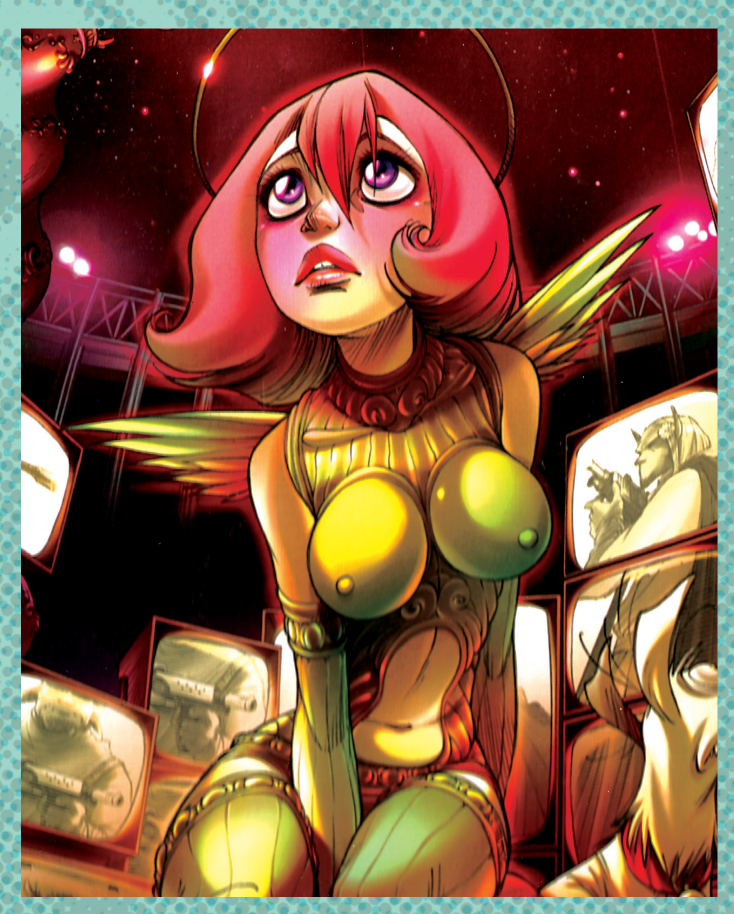
por Fede Velasco y Andrés Accorsi



¿Qué sucede cuando se mezclan un estilo fuertemente influenciado por el manga, años de experiencia en la Disney y el apoyo de una de las mejores editoriales Europeas? La respuesta es un tanto obvia. Obtenemos una obra como Sky Doll que mezcla de manera genial ciencia-ficción, aventuras, humor, teología y política, en una trama que a pesar de su estilo gráfico de apariencia juvenil, está claramente apuntada al público adulto. ¿Pero de dónde surge este éxito?¿Cómo llegamos a un producto con estas características? La respuesta es bastante fácil si analizamos mínimamente el mercado francés de ese momento.

Al momento que Soleil sacaba Sky Doll al mercado (año 2000), en la editorial Dargaud salía otra obra que también la iba a romper para transformarse en un clásico instantáneo: Blacksad, de Juanjo Guarnido y Juan Diaz Canales, dos autores españoles que venían de la animación (Guarnido había laburado bastante para Disney). Dos obras que a pesar de sus temáticas 100 % diferentes, compartían la idea de traer dibujantes de la Disney para crear historietas con una temática mucho más adulta pero con un dibujo fresco fuertemente anclado en la animación.

De esta manera, Alesandro Barbucci y Bárbara Cánepa arrancaban con esta maravilla del Noveno Arte. Pero me parece que lo más justo es arrancar sabiendo más sobre el responsable de este éxito.



DE ITALIA AL MUNDO

Alessandro Barbucci nació en 1973 y dibuja desde los siete años, pero inicia su carrera profesional con apenas 18 años en la filial italiana de Disney, poderosa editorial del mercado peninsular. Tras sus primeras tiras del Pato Donald, el trabajo de Barbucci para Disney se intensifica y crece su participación en varios proyectos, no sólo de historieta, sino también en story-boards y diseño de personajes. En 1995 dedica siete meses al proyecto New Characters Research, con tan buenos resultados, que a partir de 1996 se convierte en docente en la Academia Disney de Italia, donde enseña Técnica de la Historieta.

También en 1996 participa en la creación de la serie animada Disney Babies, donde aporta guiones, diseños, story-boards y dirige algunos episodios. Paralelamente trabaja en una agencia de publicidad como director, animador y diseñador de personajes para videojuegos. Siempre en Disney, en 1997 trabaja en la versión en 3D de Winnie the Pooh, y gana el premio Topolino d'Oro con una historieta de Donald que publica en la revista PK. Esto le permite crear su primer éxito, Paperino Paperotto, una serie que narra la infancia y la juventud del Pato Donald.

Poco antes, se da un encuentro que cambiará la vida de Barbucci: la revista Topolino llega al n° 2000 y todos los autores de la editorial aportan sus dibujos e ilustraciones conmemorativas. Entre ellos, el propio Alessandro y Bárbara Cánepa, una artista que queda fascinada con el dibujo de Barbucci e insiste hasta conocerlo. Así, ambos inician un noviazgo y una de las sociedades creativas más exitosas de los últimos tiempos.

Comienzan realizando historietas tradicionales para Disney, pero en 1997 se deciden a crear una nueva serie orientada al público juvenil, que pudiera competir con el manga, y que además les permitiera canalizar su gusto por este estilo de dibujo. El desarrollo les lleva cuatro años y no les resulta nada fácil, ya que la Disney italiana no demuestra demasiado interés.

Finalmente es la Disney estadounidense la que impulsa al proyecto y en 2001 se publica en Italia el n°1 de la revista WITCH, por la que nadie apostaba un peso. Pero el éxito fue rotundo. Las cinco chicas de Heatherfield con poderes mágicos y su lucha contra las amenazas de otra dimensión causan un boom instantáneo en Italia (con ventas por encima de los 160.000 ejemplares mensuales) y el furor se expande a nivel global. Hoy los comics de WITCH se han traducido a 15 idiomas, se han publicado en 70 países y llevan vendidos más de 40 millones de ejemplares.

Además, el dibujo de la dupla Barbucci-Cánepa en el primer número de WITCH les vale un segundo Topolino d'Oro, en 2002. Los creadores dibujan íntegramente el primer episodio y diseñan los



EL FINAL ALTERNATIVO

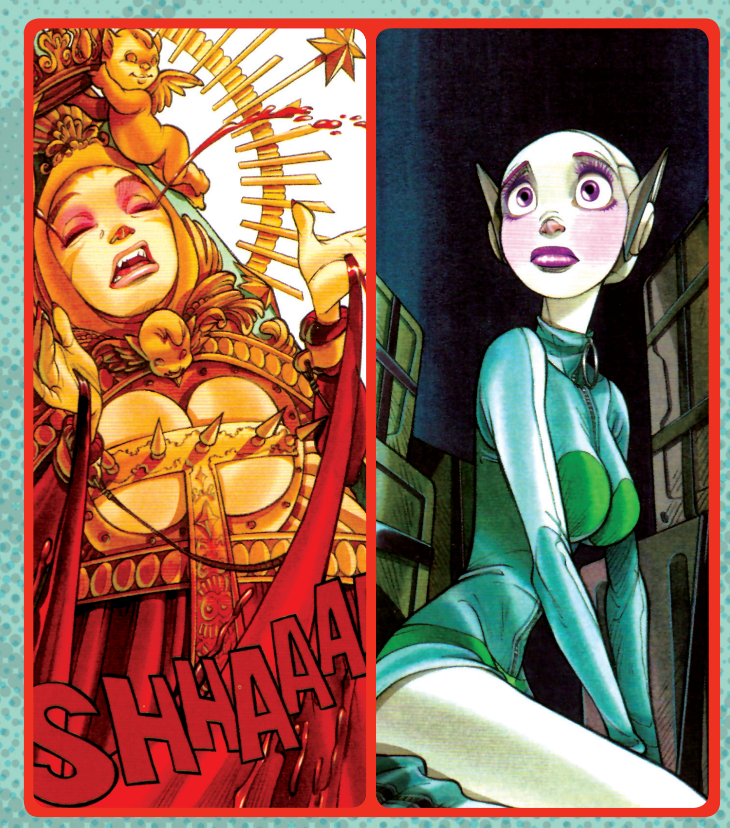
El tercer tomo tiene un segundo final que por algún motivo fue descartado por los autores, pero que se encuentra disponible en la edición 2b del tercer volúmen que sacó Soleil. Voy a contar de qué trata para todos aquellos que no lo saben, así que si no leyeron los tres tomos y no se quieren enterar de lo que pasa, no sigan leyendo.

El cambio se produce a partir de la página 37, después de que Noa habla con su "padre".El dice que quiere verla y en esta versión la llevan ante él. Allí, Miraculator la llama Ágape, le dice que la ama y que escondió su corazón en el cuerpo de una muñeca (algo de esto se ve en la historia corta que está en el Doll's Factory). Noa se enoja y le dice que ella no es Ágape, sino Noa. El se calienta, le pega, la desnuda a la fuerza y se dispone a violarla, cuando aparece Ludovica con un puñal y mata a su amante.

Noa sale corriendo y empieza a escuchar en su cabeza la voz de la ciudad blanca, la cual le explica que controla todas las cosas que suceden en el planeta. Ella se pregunta si Ágape tiene que ver con esto, la ciudad le contesta que la papisa tenía el poder de hacer realidad sus pensamientos y le explican lo de los tres elementos (algo de lo que ya se habló en la serie) y de cómo entró en contacto con los dos primeros. Le dice que no debe entrar en contacto con el tercero, que las consecuencias serían terribles. Que el poder que albergan esos elementos es muy grande. Mientras se da esta conversación, la ciudad se va llenando de scrops (al igual que en el final que quedó). Entonces Noa responde que si realmente tiene ese poder tan grande, desea que todo desaparezca y en ese instante la voz se calla y todos los scrops se desvanecen como si jamás hubieran estado allí. Noa queda sola, abrazada a si misma y llorando. Piensa en voz alta y se pregunta sobre todo lo que le sucedió y lo poco que le interesa poseer ese poder, que lo único que a ella le importa es una cosa. En ese momento aparece Roy y ella gira feliz a su encuentro.

Claramente este final es muchísimo menos abierto que el que quedó finalmente en el volúmen y quizás se descartó cuando decidieron que la serie siguiera, pero de todas maneras no estoy seguro, porque el alternativo también deja cosas abiertas. De lo que sí estoy seguro es que este final es más coherente con el título del libro, ya que se llama La Ciudad Blanca y en la versión final apenas si se la menciona. Cosas raras que pasan. **(F.V.)**





personajes y los fondos de los 11 episodios restantes, que serán dibujados por un equipo coordinado por ellos. Pero la editorial mete mano en los guiones, en busca de un viraje hacia el público más infantil y los autores deciden desvincularse de la serie tras el sexto capítulo.

En 2000, Cánepa y Barbucci crean SkyDoll para la editorial francesa Soleil, con resultados increíbles. Con una temática y un dibujo similares, pero con tono 100% humorístico, Barbucci realiza al mismo tiempo la serie Heaven's Dolls.

Y como si tuviera pocos éxitos, la dupla Barbucci-Cánepa se une en 2003 a los guionistas Katja Centomo y Francesco Artibani, ahora para crear una serie apuntada a los más chicos, pero totalmente bajo su control. Así surge la fabulosa Monster Allergy, que marcó su regreso a la Disney italiana, tras haberse publicado con gran éxito en Francia y Alemania. Barbucci no dibuja todos los episodios, pero supervisa todo el arte de la serie, tanto para los comics como para la versión en dibujos animados que debutó en 2005.

Cuando tenga un rato libre, Barbucci amenaza con terminar una novela gráfica que está escribiendo y dibujando él mismo (ya sin Cánepa, de quien está separado), orientada al público juvenil, y a la que esperan ansiosos decenas de editores europeos. **(A.A.)**

LA MAGIA DE BARBUCCI

No se puede hablar de SkyDoll, sin mencionar lo espectacular de su arte. Ya hablamos bastante del artista, pero ¿qué hay de su trabajo?

La verdad que lo que hace Barbucci con el dibujo no tiene nombre, es realmente genial y se basa en laburar las páginas íntegramente a lápiz, sobre los cuales después Cánepa aplica el color. Basta con mirar el Doll's Factory (suerte de artbook, o making of del primer volúmen) para quedar alucinados con el laburo que le mete el tipo a cada página, los detalles en la arquitectura, en la estética, cómo mezcla ese ambiente cargado y barroco de Papathea, con la estética New Age de Aqua y todo esto sin perder los fuertes elementos de sci- fi, que nos remiten a cosas como Blade Runner o 2001: Odisea del Espacio. Y todo esto sin entrar a hablar del color, que también es perfecto y levanta el dibujo de una manera espectacular, al otorgarle la atmósfera necesaria para que la historia avance. Cuando uno ve este tipo de laburos (también me hace pensar en Mike Allred y el color de Laura, su mujer), cree entender por qué estas personas están casadas: su obra transmite esa comprensión casi empática que va más allá de lo laboral y realza el trabajo al nivel del arte más puro. La verdad que es un lujo que uno pueda disfrutar obras de gente tan talentosa.

EL CIRCO DE LA FE

El planeta Papathea está regido por la papisa Ludovica, pero esto no siempre fue de esta manera. Antiguamente todo era regido por dos fuertes figuras religiosas conocidas como Las Dos Hermanas: Ágape, que representaba el amor espiritual, y la antes mencionada Ludovica, que representaba el deseo carnal. Esto era parte de una fuerte y arriesgada estrategia de marketing que no funcionó: a diferencia de lo que se esperaba, los fieles comenzaron a dividirse y a tomar partido por una de las dos hermanas, hasta que terminan por generarse violentos enfrentamientos entre las dos facciones, por lo que la curia se decidió a excomulgar a Ágape y centrar todo el poder en Ludovica. Esta estrategia parece haber funcionado a simple vista, pero lo cierto es que el poder de la papisa es cada día más inestable: los fieles a Ágape suman nuevos adeptos a sus filas y están cada vez más organizados.

Pero, como mencionaba anteriormente, todo esto se debe a una campaña de marketing que fracasó. ¿Marketing? Sí, porque en este universo todo esta terriblemente mediatizado y Ludovica es una especie de Palau con mucho más poder político, que tiene montado todo un circo (con milagros truchos incluídos) para mantener la fidelidad de sus seguidores. Lógicamente, parte fundamental de su estrategia es el apoyo incondicional de la emisora de TV, que transmite desde la estación espacial Gatamaigre, repleta de programas dedicados a difundir la palabra de Ludovica, conducidos por la "incondicional" Frida Decibel.

Otra pieza fundamental en esta truchada de proporciones míticas es Miraculator, una suerte de experto en efectos especiales que es el creador de todos los "milagros" de la papisa, pero en realidad es mucho más que eso. Este personaje es el amante de Ludovica a pesar de sentir un terrible odio hacia ella, porque en realidad ama profundamente a Ágape, lo que lo lleva a tener vínculos con la rebelión y a funcionar casi como un infiltrado dentro del círculo interno de la papisa.

Pero el culto a Ludovica no es la unica religión, ya que en el planeta Aqua se encuentra otro culto, cuya guía espiritual es Gaia, una religión que viene pisando fuerte en toda la Galaxia. Con una filosofía completamente New Age que exalta la unicidad del individuo, la importancia del espíritu y todas esas giladas dignas de hippies fumones. Pero como todo en este universo, los verdaderos fines de esta "religión" es promocionar sus "centros Aqua", mezcla de centro estético y gabinete psicológico que se instalan por todo el universo. Y

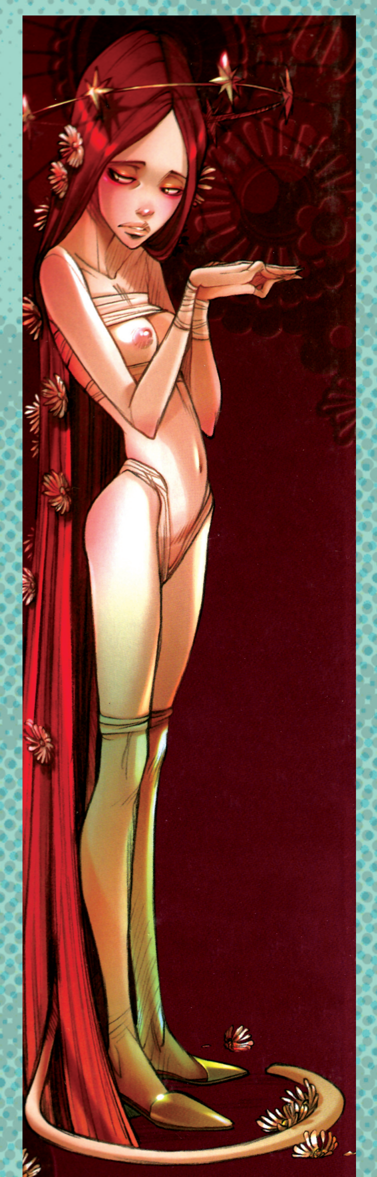




es a raíz de esta expansión de las aquarianas (sí, son todas mujeres y se reproducen por medio de la clonación) que se origina todo, ¿o no?.

PUTAS ERAN LAS DE ANTES

La protagonista de esta historia es Noa, una Sky Doll, robots creados para satisfacer los placeres de los hombres (algo así como una muñeca inflable pero de super-avanzada) que siente que está para algo más que limpiar naves en el astrolavado "Heaven", por lo que decide abandonarlo y se cuela en la nave de Jahu y Roy, dos emisarios de la papisa Ludovica que se dirigen en una misión al planeta Aqua. Y es a partir de ahí que empezará a cuestionarse muchas cosas sobre ella misma y a tratar de averiguar por qué se siente tan diferente a las demás Sky Dolls, a las que les alcanza con zarandear un poco el orto para ser felices. Pero ella sueña, escucha voces y por sobre todo, tiene borrosos recuerdos de su pasado, algo que no está bien, ya que el inhibidor que posee no debería permitirlo.



Pero a lo largo de su viaje se irá descubriendo a sí misma y descubrirá que es mucho más que otra Sky Doll.

Durante el transcurso de los tres tomos que tiene la serie hasta el momento, vemos la misión a Aqua y sus consecuencias, mientras nos enteramos de la relación de Noa con Ágape y Miraculator, además de su importancia para acabar con el reinado de Ludovica. Aparte vemos cómo se genera un vínculo amoroso entre ella y Roy y muchas cosas más que no quiero contar, para no deschavar todo lo que pasa.

Como decía, la serie cuenta con tres tomos editados hasta el momento, y estamos a la espera del cuarto, del que ya se sabe el nombre: Sudra. Aparte de esto, existe el Doll's Factory que mencione más arriba, y un especial con historias cortas que narran distintos momentos de la vida de Noa, llamado Sky Doll: Spaceship, que incluye colaboraciones de distintos artistas además de la dupla creadora del personaje. Ya sólo en la edición francesa existe una versión 2b del tercer tomo, que incluye todas las páginas en lápiz, además de un final alternativo para ese volúmen que fue descartado (ver recuadro).

Lo ideal es que si pueden conseguir Sky Doll lo hagan, ya que en este momento, además de la edición original de Soleil, se consigue editado por Norma, en un especial de la revista Heavy Metal y ahora lo está empezando a editar Marvel, como punta de lanza de su rosca con la editorial francesa. Así que opciones no faltan para adquirir esta obra que a pesar del poco camino recorrido, ya se transformó en un clásico. **(F.V.)**





Perdida en Tokio

por Ivana Alvis



SHHH...

Suele pasar que cuando uno se va de viaje de turismo al extranjero, vuelve totalmente enamorado del país que visitó. Sin embargo, cuando la persona se ve obligada a vivir en él, ya sea por trabajo o por estudios, la perspectiva cambia radicalmente. Hay días en que el lugar y sus habitantes se vuelven insoportables, el idioma es horrible, la comida no es como la de mamá, y nosotros somos los mejores del mundo por el simple hecho de que Maradona es argentino.

Bueno, yo me encontraba justamente en uno de esos días cuando, junto con Yuki, Yoko y otros chicos de mi colegio, decidimos ir a comer a un **ramen-ya***. El sitio era uno de esos baratos, de comidas rápidas, en los cuales se debe pagar antes de consumir. Todos pagamos, todos pedimos y todos recibimos una especie de "brebaje" con tres fideos que más que nadar parecían querer escapar del mismo. Era literalmente "un brebaje", porque de gusto a sopa o a algo cercanamente comestible no tenía nada. De todas maneras, el hambre pudo más que el sentimiento de auto-preservación y nos terminamos bebiendo y comiendo los fideos de la maldita pócima.

Finalizada la tortura, agarramos nuestras cosas y ya fuera del lugar, mi enojo no se hizo esperar: ganándole en velocidad a la puerta automática, que todavía no había llegado a cerrarse, la gente del negocio logró oír mi crítica constructiva.

- ¡Qué comida de mierda!

Los chicos me miraron fijamente.

- Ivana, - dijo Yuki, - está mal decir esa clase de cosas.
- ¿Por qué? — Recriminé,- ¡La comida fue pésima, no estoy mintiendo!
- Bueno, - comentó Yoko, - muy rica no estaba.
- ¡No es que no estaba rica, era un asco! — dije.
- De todas maneras, - prosiguió Yuki, - uno debe callar las cosas malas... uno las debe guardar en su corazón.

Del 1 al 10 de la calentura, yo estaba en 11.

- ¡¿Y todos los japoneses son así?! ¡¿Todos guardan lo que piensan cuando algo es malo?!
- Sí. — Dijo Yuki.
- Y, sí... - Agregó Yoko.

La discusión terminó con un cambiazo de tema.

Más tarde, yo ya me encontraba de regreso hacia mi casa dentro del tren, pero mi cabeza seguía pensando en el enojo que me había producido la pasividad de mis amigos. Indignada por lo que había sucedido me decía a mí misma una y otra vez que esta gente estaba más que equivocada, que a esta gente le convendría ser como nosotros, que deberían ser más abiertos, más sinceros, más... ¿mal educados y brutos para decir las cosas... como nosotros?

Y ahí fue cuando me cayó la ficha: Los extremos son malos, siempre. Y me quedé pensando que si bien ellos no tenían razón, yo tampoco. Pero mis amigos tenían una a favor: yo era la que estaba en su país, yo era la que había elegido vivir en su ciudad, con su pueblo y sus costumbres; la tolerancia se la debía yo a ellos, no viceversa.

El resto del viaje, la vocecita en mi cabeza, se quedó muy calladita.



Ramen-ya

***Ramen-ya: Lugar de venta de ramen (sopa china al estilo japonés). Si bien suelen ser puestos callejeros (Naruto come en uno de estos), hay varios locales que se dedican solamente a esta clase de comidas.**

Una de las obras menos recordadas cada vez que se repasa la ilustre trayectoria de Hideaki Anno y el estudio Gainax es esta aventura clásica y cautivante que no fue un enorme éxito (ni siquiera tuvo un manga), pero tiene todos los elementos como para ser disfrutada por todos los que hoy quieran redescubrirla. Esta es

NADIA

El Secreto de la Piedra Azul

por Andrea Vega



A mediados de los 70, el joven Hayao Miyazaki fue contratado por la poderosa productora Toho para desarrollar ideas para una serie de TV. Uno de los conceptos presentados estaba basado en la novela de Julio Verne 20.000 Leguas de Viaje Submarino, en el cual dos niños huérfanos eran perseguidos por los villanos y se aliaban con el Capitán Nemo. Aunque finalmente la serie nunca entró en producción, Toho retuvo los derechos sobre la historia original. Mientras tanto, Miyazaki reciclaría elementos de aquella idea en proyectos posteriores como Conan el Niño del Futuro y Laputa: Castillo en el Cielo.

Aproximadamente diez años después, Toho le encargó a Gainax la producción de una serie para ser transmitida en el canal educativo NHK. Bajo la dirección del creativo/depresivo Hideaki Anno, el estudio seleccionó el concepto original de Miyazaki, y ambientó la historia en Francia a fines del Siglo XIX, con una mezcla de comedia, romance, misterio y drama. Así nació Fushigi no Umi no Nadia (aquí conocida como Nadia: el secreto de la piedra azul), estrenada el 13 de Abril de 1990.

UNA AVENTURA A LA ANTIGUA

La serie comienza cuando Jean, un joven inventor, se encuentra visitando la Exposición Mundial de París en 1889, donde él y su tío esperan ganar un suculento premio con su nueva invención, una máquina voladora personal. Pero Jean se distrae al ver a una linda jovencita de piel oscura llamada Nadia, una acróbata de circo, huérfana y sin ninguna pista acerca de su pasa-



do salvo por una gema azul que lleva como colgante. De pronto, una mujer (Grandis) y sus dos secuaces empiezan a acosarla para apoderarse de la gema. Con la máquina voladora que inventó, Jean ayuda a Nadia a escapar, y luego decide llevarla a África, donde ella espera encontrar sus raíces.

Una falla mecánica los obliga a descender en el océano, donde son rescatados por el misterioso Capitán Nemo (que parece el hermano perdido del Capitán Gloval de Macross) y su segunda al mando, la sobreprotectora Electra. Pronto entra en escena el grupo de villanos liderado por Gargoyle, que buscan apoderarse de la gema para darle energía a su arma suprema, la Torre de Babel. Este aparato le permitirá a su imperio neoatlántico apoderarse del mundo y restaurar el legado de la Atlántida. Poco a poco se develará el misterio de la relación entre Nadia y su piedra azul con el capitán Nemo, Gargoyle y los habitantes de aquella antigua civilización.

Queda claro que la mayor parte de los elementos de la novela de Verne fueron dejados de lado para dar lugar a los conceptos de Gainax; lo único en común entre ambas obras es el capitán Nemo y su Nautilus. Esto resultó ser lo más acertado, ya que Gainax no sólo tenía una historia bastante buena para contar, sino que Disney ya había hecho una versión con actores en los '60, de modo que un nuevo recuento de la novela no hubiera tenido mucho sentido. En sus primeros episodios, Nadia captura perfectamente el espíritu de la edad dorada de los seriales repletos de cliffhangers; son aventuras a la antigua en su mejor encarnación, con humor, amor joven, situaciones traumáticas que involucran la muerte, y muchos misterios que resolver a medida que aprendemos acerca de Nadia, el Nautilus, y los habitantes de la Atlántida. Estos episodios delatan su edad en ocasiones, y no necesariamente son piezas de museo, pero de todos modos son fácilmente disfrutables.

La serie también logra tratar con éxito algunos temas importantes, como la tecnología y la responsabilidad humana. Nemo teme que la tecnología que él usa caiga en manos del resto del



mundo, lo cual podría ocasionar grandes guerras que destruirán a la humanidad. Queda implícito que los habitantes de la Atlántida se dejaron llevar demasiado por la tecnología, y que eso fue lo que finalmente los destruyó. Su misión de luchar contra Gargoyle es necesaria para evitar que el mundo logre demasiados avances tecnológicos demasiado pronto. Este tema se vuelve más importante debido a que la historia toma lugar apenas unos años antes de la Primera Guerra Mundial.

De entre todos los personajes, el único que se siente como una verdadera creación de Miyazaki es Jean, debido a su inteligencia, compasión y generosidad. Lo que en definitiva es lo que lo convierte en el personaje más querible de todos. Curiosamente, la protagonista no es ni remotamente tan querible como él. Nadia es terca, llorona, quejosa, y totalmente carente de perspectiva con respecto a todo. Nada parece venirle bien. Aparte de tener serios problemas para manejar su ira, tiene principios inquebrantables e irracionales acerca de matar, comer carne, o confiar en los adultos. Es una heroína santurrona cuyo trato con los demás deja mucho que desear si consideramos la cantidad de veces que necesita ser rescatada.

LA CONEXION EVANGELION

Para deleite de los fans de Evangelion, existen varias semejanzas entre ambas producciones (muchas de ellas homenajes reconocidos), ya desde el diseño y la psicología de los personajes. Si al ver Nadia pensás "Ese personaje me recuerda a...", seguramente estarás en lo correcto. La gente de Gainax admite que Shinji es la versión masculina de Nadia, aunque la protagonista también comparte algunos rasgos de personalidad con Asuka y Rei. Kaji es Sanson con más cerebro; Kensuke recuerda a Jean por su rostro y pasión por la ciencia; Ritsuko es Electra (basta con prestar atención a un par de escenas y a la relación de cada una con su superior, Gendo y Nemo, respectivamente); Gendo es el capitán Nemo en Eva (entre otras semejanzas, ambos tienen hijos problemáticos), aunque también tiene algunas características de Gargoyle.

También observarán el tratamiento de temas bíblicos (Noé, Adán, la Torre de Babel, etc.) y escenas similares, incluso algunas fielmente reproducidas. Por ejemplo, hacia el final de la serie, Nadia hace un dramático monólogo acerca de su naturaleza "maligna" y cómo solamente sirve para traer problemas; en The End of Evangelion, Shinji hace un monólogo similar cuando Misato trata de persuadirlo de pilotear de nuevo el Eva01, y algunas líneas son prácticamente las mismas. Una más: cuando Nemo regresa al puente del Nautilus luego de haber dejado a los chicos a salvo, se encuentra con Electra (que no aprueba el hecho de que haya elegido salvar a Nadia) apuntándole con un arma; en forma similar, Gendo entra en el inmenso cuarto donde se encuentra Lilith, y allí encuentra a Ritsuko, quien lo ataca con un arma y trata de destruir la base. Aunque las escenas terminan de forma diferente, la de Eva es un claro tributo a Nadia. Así, encontrarán muchas más si prestan un poco de atención: el corte de energía a bordo del Nautilus y en el cuartel general de NERV; el diseño del quinto ángel, Ramiel, idéntico a la piedra azul de Nadia; su luz destructiva, similar a la que emana de la Torre de Babel; las referencias a eventos importantes para la historia ocurridos en el Polo Sur; y un largo etcétera.

PERDIDOS EN LA ISLA, O CÓMO ARRUINAR UNA SERIE EN DOCE EPISODIOS

Nadia sufre de un problema fatal que evita que se convierta en el clásico que podría ser: no logra mantenerse a flote durante sus 39 episodios. Pero esto no puede atribuirse a Gainax. Cuando los capos de NHK se dieron cuenta de que tenían un moderado éxito en sus manos, no tuvieron mejor idea que extender la serie para explotar su popularidad. Fue así que encargaron a Gainax la realización de episodios extra, en una producción que ya estaba retrasada y escasa de presupuesto. No quedó más remedio que recurrir a una compañía en Corea para cumplir con los tiempos exigidos y abaratar costos, lo que resultó ser una decisión fatal.

El calvario del espectador comienza en el episodio 23, cuando el grupo llega a una isla desierta luego de la destrucción del Nautilus, y se extiende hasta el 34. El primer problema es que la narrativa sufre un duro revés. El arco argumental principal es totalmente dejado de lado a medida que la serie se enfoca en la supervivencia día a día de los náufragos. Entonces presenciamos los mismos problemas y las mismas discusiones, una y otra vez, los que parecen insignificantes después de

las batallas internacionales en que los personajes han estado envueltos. El tono de aventura serial es cambiado por una bizarra mezcla de humor infantil y agudo moralismo. Para cuando llega el temible episodio musical (posta, hay uno) el daño ya está hecho. Es verdad que la serie logra un final a toda máquina con un tono sci-fi más notorio (obvia influencia del animé de la vieja escuela como Crucero Espacial Yamato y Capitán Harlock), pero se ve un poco opacado por la exasperante cantidad de diálogos durante la batalla final.

Otro gran problema es que la calidad de la animación es espantosa; muchos detalles en el diseño de personajes y la realización de los fondos que se veían en los primeros episodios ya no están. El nuevo estudio recurre mucho a la deformación y simplificación de personajes para ganar tiempo, lo que es más evidente por los constantes flashbacks.

Los problemas que se veían con los personajes en la primera parte aquí se agudizan. Nadia se vuelve cada vez más grosera e inestable. A veces ama a Jean; a veces se aleja de él durante días. Y surge la misma pregunta que eventualmente surge con Shinji Ikari: ¿es ésta la persona de la cual depende el destino de la humanidad? Estos detalles hubieran representado la muerte para cualquier otro personaje, pero por alguna razón, a los japos les gustó tanto que terminaron por consagrarla como el mejor personaje femenino de animé, por encima de Nausicaa, la gran heroína de Miyazaki. Jean, por otra parte, nunca es capaz de comprender qué pasa con Nadia o con su relación, lo que evita que la serie se convierta en ese relato del paso de la niñez a la adultez que se supone debería ser. Es como si Dawson's Creek se hubiera apareado con La Isla de Gilligan, ¿me explico?

¿Qué es lo más recomendable a fin de disfrutar realmente de la serie? Ver hasta el episodio 22 y luego del 35 al 39 la primera vez; éstos son los que fueron hechos en su totalidad por Gainax, y constituyen una obra completa por sí solos. Después podés regresar a los episodios de la isla; si no te agradan, saltealos, pero si te gustan, es una gran oportunidad para quedarte un poco más con estos personajes, incluso después de haber visto el final.

NADIA: LA PELICULA

Totalmente inútil. No agrega nada de importancia al universo de Nadia; es más, ni siquiera fue hecha por Gainax. La primera media hora es un recuento de los eventos de la serie; la animación es pésima, la historia no es interesante, y no le hace ningún honor a la serie original.



¿NO HABÍAMOS HABLADO DE ESTO ANTES?

Las similitudes entre Nadia y Atlantis (2001), desde el diseño de personajes hasta los puntos clave de la historia y el final, no pasaron desapercibidos para los fans. En ambas, un submarino de los años previos a la Primera Guerra Mundial llega hasta la Atlántida, en cuyo centro se encuentra una inmensa y poderosa fuente de energía. En ambas, la heroína es de piel oscura, tiene un fuerte temperamento, y usa como colgante una piedra azul que resplandece en momentos de crisis. También, en ambos casos, la piedra está conectada a la fuente de energía de la Atlántida (aunque la heroína no comprende totalmente para qué sirve), y el héroe tiene rasgos similares, principalmente el uso de lentes redondos y desproporcionadamente grandes. Y en ambas, el submarino tiene una tripulación internacional, con una mujer rubia como segunda al mando y un médico negro y calvo a bordo.

¿Y qué dijo la gente de Disney acerca de Nadia? Una vez más, nunca la han visto ni oído acerca de ella. Y eso que se trata de una de las series más apreciadas en la historia del animé - del cual Kirk Wise (director) y Gay Trousdale (co-director) se identifican como fans.

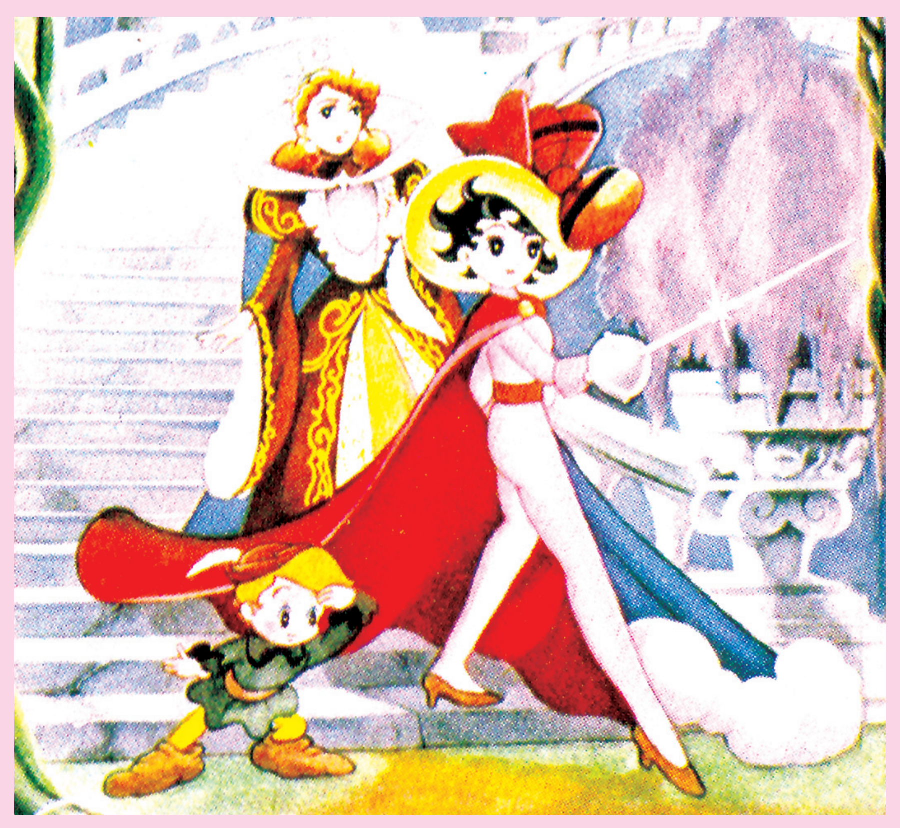
Es cierto, todo podría ser una coincidencia. O tal vez no. Los parecidos podrían surgir del hecho de que ambas están basadas en la novela de Julio Verne. O tal vez no. Gracias a los antecedentes de lo ocurrido con Kimba el León Blanco y El Rey León, la duda siempre existirá. No es que tenga algo de malo tomar inspiración de otras obras (siempre que no sea una copia descarada); simplemente sería bueno que de una vez por todas los chicos de Disney eligieran un curso de acción diferente y fueran honestos acerca de los orígenes de sus películas, ¿no les parece?



Como no podía ser de otra manera, la larguísima tradición de personajes sexualmente complicados en el comic japonés arranca con el mismísimo Dios del Manga y su conmovedora historia de Zafiro, la princesa que debe ocultar su lado femenino para combatir la injusticia y enfrentarse al mismo demonio como...

La Princesa Caballero

por Dani Acosta



Osamu Tezuka es conocido como el "Dios del Manga", y ese título se lo han dado debido a su visión y su trabajo revolucionario en la historieta. Tezuka ha trabajado en todos los géneros y tipos de historietas, desde aventuras épicas hasta ciencia-ficción, pasando por el Shojo Manga, o manga para chicas.

En Enero de 1953 comienza en las páginas de Shojo Club, publicada por la editorial Kodansha, Ribon no Kishi (El Caballero del Lazo), o como fue conocido para nosotros, La Princesa Caballero.

Por ese entonces, la revista Shojo Club estaba compuesta por artículos variados y relatos escritos y tenía una pequeña porción de historietas. Aquí es donde irrumpe Tezuka con una historia enfocada al joven público femenino, pero con ideas innovadoras nunca antes utilizadas en este género, como incluir aventuras de caballeros espadachines, además de aportarle su característico enfoque cinematográfico en los cuadros, y su desarrollo psicológico de los personajes. Pero Osamu no sólo logró innovar, sino que también revitalizó el Shojo al crear una historia con elementos familiares dentro del género, como la heroína que debe ocultar su feminidad y la mujer fuerte que debe enfrentar con valentía los obstáculos que pone el destino, aspectos luego vistos en la Rosa de Versalles de Riyoko Ikeda en 1974, y en la ancestral leyenda de Mulan, por citar algunos ejemplos. Además Tezuka le da tonos épicos al incluir personajes y aspectos tales como Dios, Lucifer, los Angeles y el Cielo y el Infierno.

Zafiro, la Princesa Caballero

Durante los cuatro años en que realizó los dos tomos de Ribon no Kishi, Tezuka logró una historia fuerte y concisa con todos las características de una saga aventurera, pero sin dejar de lado el hecho de que estaba pensado para chicas. En sus páginas vemos varias características de este tipo de historietas, como los personajes finos y estilizados, casi andróginos, como Zafiro en forma de hombre, y resalta su femineidad con cientos de flores que adornan cada cuadro cuando se encuentra vestida de mujer. Los demás personajes, en especial los malvados, tienen el típico sello Tezuka, por su pomposa forma y su estilo característico de la animación, además de ese toque humorístico que Osamu utilizaba de forma magistral para lograr que la historia quedara perfectamente balanceada entre la comedia y el drama.

Todo comienza en el Cielo con una larga fila de niños por nacer que están a la espera de que el mismo Dios le dé su Corazón, uno de color rosa para ser una

cariñosa mujer y uno azul para ser un valiente hombre. Aquí hace su aparición el kerubín Tink, conocido por ser bastante revoltoso y darle más de un dolor de cabeza a Dios. Tink, tras hacerse con un corazón azul, se acerca a un niño de la fila y se lo da a tragar para que sea hombre, pero cuando éste llega ante Dios, el Supremo le entrega uno rosa para que sea mujer. Ante tal percance, Dios condena a Tink a acompañar en su descenso a la Tierra a la niña pronta a nacer, para arrebatarle toda la parte masculina de su corazón.

Luego la historia nos sitúa en el clásico entorno medieval de los cuentos de hadas, donde los ansioso ciudadanos de un reino esperar el nacimiento del hijo de su Rey. Si el heredero es hombre, o sea un príncipe, el reino seguirá en manos de la familia del actual Rey, en cambio





si es princesa, esta no podrá gobernar y el mando pasará al varón más cercano en sucesión: el joven Plastic, hijo del malévolo Duque Duralmon. Para prevenir esto y debido a una confusión que provocó que todo el reino pensara que el recién nacido ha sido hombre, Zafiro es criada para ser un Príncipe y ocultar su condición de mujer.
Luego de 15 años y tras el fallecimiento de su padre el Rey, Zafiro debe asumir como el nuevo gobernante del reino, pero su madre revela su condición de mujer antes de ser coronada, debido a una brebaje preparado por el Duque y su esbirro Maese Nailon. Entonces Zafiro y su madre son acusadas de traición y llevadas a prisión. Tras lograr escapar y adoptar la personalidad de El Caballero del Lazo, Zafiro enfrenta a la injusticia, aventura que la llevará, con la ayuda de Tink, a enfrentar a piratas, brujas e incluso a las mismísimas fuerzas del Infierno.

Caballeros Gemelos

Dos años después de su finalización, en Enero de 1958, Tezuka realiza la continuación, a la cual llamó como su antecesora, Ribon no Kishi, en las páginas de la misma Shojo Club.
En esta oportunidad, los protagonistas eran los hijos gemelos de la ahora Reina Zafiro: el Príncipe Daisy y la Princesa Violetta. La villana de turno es la Duquesa Daria, quien mediante engaños logra dejar abandonado a su suerte al Príncipe en el bosque. Su hermana gemela entonces decide suplantar a su hermano en ciertos momentos para que su desaparición no ponga en riesgo la sucesión al trono. Pero la Duquesa descubre esto y confina a Zafiro y Violetta a la torre norte del castillo. Aquí comienza la aventura, cuando Violetta escapa disfrazada de muchacho para ir en busca de su hermano el Principe Daisy.
Cuando la historia de los hijos de Zafiro se compiló en un único tomo (ya que Tezuka pensó la historia para que se extendiera sólo un año), la saga se publicó con el título "Futago no Kishi" (Los Caballeros Gemelos), para no ser confundida con su predecesora.

Otra vez la Princesa

Llega 1963 y Osamu Tezuka se propone hacer lo impensable: repetirse a sí mismo y realizar una nueva versión de su propia obra, Ribon no Kishi. Shojo Club había dejado de existir, y ahora la elegida es Nakayoshi, otra revista de la misma editorial. En esta oportunidad, Tezuka logra superarse a sí mismo en el apartado gráfico para lograr un dibujo claro y conciso, además de rico en formas y belleza. Los personajes están más definidos que nunca y el lápiz del maestro logra dar la sensación de que uno está leyendo un AnimeBook en blanco y negro a partir de fotogramas de una película, con la excepción de la puesta en página, soberbiamente utilizada, que este tipo de publicaciones nunca ha conseguido utilizar correctamente.
En esta nueva versión, la historia de Zafiro varía notablemente de la original con la inclusión de nuevos personajes y el intercambio de otros, como el caso de Satán, aquí reemplazado por la bruja Mrs. Hell. A diferencia de las aventuras originales que duraron cuatro años y dos tomos, esta nueva versión le demandó a Osamu Tezuka la misma cantidad de tiempo, pero se expandió hasta abarcar tres magníficos tomos que han sido reeditados varias veces en Japón en distintas colecciones dedicadas al maestro.
Finalmente, y para coincidir con el estreno televisivo de Ribon no Kishi, se realizó una tercera versión de las aventuras originales de Zafiro de 1967 a 1968 y para la revista Shojo Friend, pero esta vez el maestro Tezuka sólo realizó el guión, y los dibujos estuvieron a cargo de Hideaki Kitano.

Del Palacio a la Pantalla

Tras el éxito de las dos versiones de Ribon no Kishi más su secuela, Tezuka Productions y la productora Mushi realizan la serie televisiva de Las Aventuras del Caballero del Lazo. Finalmente se estrena en Fuji TV el 2 de Abril de 1967 y se extiende hasta el 7 del mismo mes del siguiente año, con un total de 52 episodios en su haber.

Por supuesto que fue el maestro Tezuka el director principal con asistencia de Chikao Katsui y Kanji Akabori. La adaptación de la historia estuvo a cargo de Masaki Tsuji y los storyboards a cargo de Yoshiyuki Tomino, creador de Mobile Suit Gundam, quien dio sus primeros pasos como aprendiz de Tezuka.

La musica incidental fue compuesta por Isao Tomita, un gran veterano de Mushi y Tezuka Production, que realizó muchas de las bandas de sonido de las adaptaciones de la obras del maestro Tezuka a la pantalla. La voz de la protagonista recayó en Yoshiko Ohta, una actriz legendaria en el medio, ya que además participó en decenas de animés de éxito como Doraemon, Kimba, Inuyasha, Ranma, Panda! Go Panda!, Gatchaman F y Urusei Yatsura, entre muchos otros. En el resto del reparto se encontraban Takako Sasuga como Tink, Ryusuke Shiomi como Satán, Reiko Mutoh como Hekate, y Masashi Amenomori como el Duque Duralmon.

La historia se adaptó a partir de la segunda versión de Ribon no Kishi, aunque en algunos momentos difiere de esta en varios hechos puntuales. Visualmente es impactante en cuanto a la animación, un poco por la época en que está ambientada y un poco por el enfoque creado por Tezuka. Este fue el primer animé shojo, apuntado a la joven audiencia femenina.

Apariciones del Más Acá

En La Princesa Caballero se nota la influencia que recibió Osamu Tezuka del teatro. De hecho, Tezuka era un reconocido admirador de la compañía teatral Takarazuka compuesta únicamente por mujeres. Este fanatismo lo llevó a pensar en sus personajes como en una compañía teatral cuya obra cambiaba constantemente y sus actores rotaban contínuamente en sus papeles. Así es como vemos muchos personajes reconocibles en distintas historias, aunque no haya un lazo de conexión entre uno y otro. Zafiro fue uno de estos personajes / actores que aparecían constantemente sobre su escenario.

La primer aparición de Zafiro en televisión fue 1963 en un episodio de Tetsuwan Atom (Astroboy) en blanco y negro, y sucede cuando Atom visita un estudio de televisión y los actores se encuentran filmando escenas de Ribon no Kishi. Recordemos que la serie de TV de Zafiro se estrenó en 1967, y en 1963 Tezuka trabajaba en la segunda versión en manga de Ribon no Kishi.

Luego, en el episodio 26 de Astroboy de 1980, y tras un viaje al Siglo XV, Atom, su hermana y el mismísmo Black Jack (Kuro Hazama), terminan ayudando a Zafiro cuando esta se encuentra gravemente herida y es salvada mediante una operación craneal realizada por Hazama. Lo anecdótico es que este es un final no oficial realizado por el propio Tezuka, ya que luego de dicha operación Zafiro ocupa su lugar en el trono vestida de Reina, ya sin rasgos masculinos en su ser.

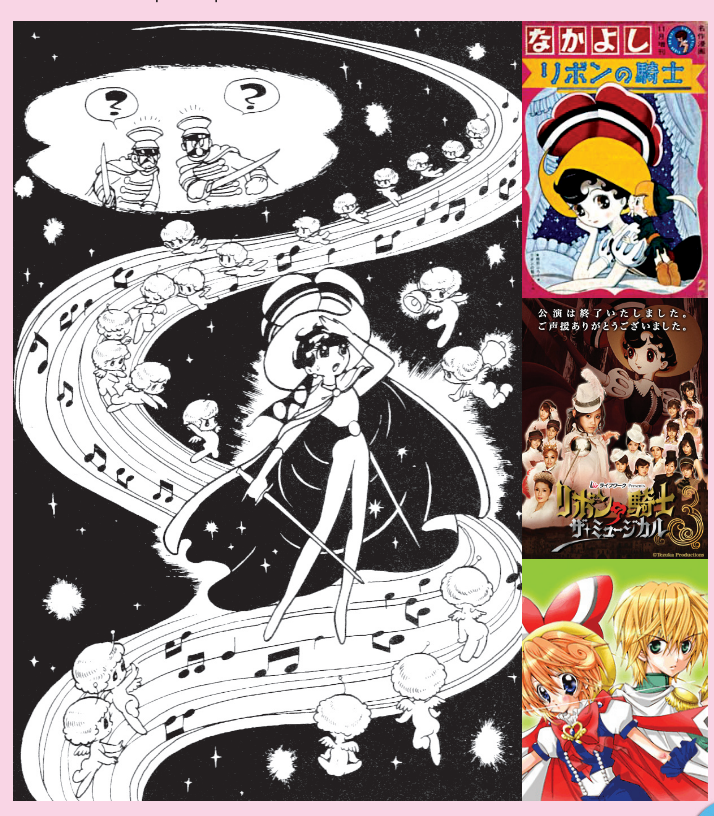
Después de la muerte de Osamu Tezuka en 1989, Zafiro volvió a aparecer, esta vez en el juego para Game Boy Advance "Tetsuwan Atom: Atom Heart no Himitsu" conocido por aquí como Astroboy: Omega Factor, de 2003. Finalmente la Princesa Zafiro aparece (con un tono oscuro de piel) en un pequeño cameo en la serie de TV de Astroboy realizada en 2003.

El Musical y lo Nuevo

En 2006, el grupo Morning Musume realiza una adaptación de la obra de Osamu Tezuka en teatro en formato musical. La versión de la historia difiere a favor de los recursos del formato de escena musical que se le dio a la obra, que contaba en su rol protagónico a Ai Takahashi. Ribon no Kishi: The Musical tuvo bastante éxito en Japón al punto de editar un disco con 13 canciones selectas de todas las que forman la obra, además de un DVD con lo mejor de la actuación y escenas del backstage, clara demostración de que la obra del Maestro sigue encantando a las nuevas generaciones.

Finalmente, a partir del 3 de Abril pasado, Nakayoshi comenzó a editar una nueva versión de la historia, ahora llamada Sapphire: Ribon no Kishi. El guión está a cargo de Natsuko Takahashi, que ha participado en animés como Akira, Fullmetal Alchemist, Bleach, Pompoko, School Rumble y Prince of Tennis, entre otros. Del dibujo se encarga la joven Pink Hanmori, que cuenta en su haber los mangas Pichi Pichi Pitch y Yume Yume You You y tiene la tarea de estilizar a los personajes para adecuarlos al gusto del público actual. Ambos artistas se encuentran ante un gran desafío, ya que atreverse a re-versionar una historia del Dios del Manga, es una carga muy difícil de llevar, especialmente porque los fans esperan que estén a la altura de Osamu Tezuka.

Esperemos que esta remake logre acercar la saga de Zafiro a la nueva generación y que estos decidan indagar en la obra del maestro, ya que mientras alguien lea una página de cualquiera de sus mangas o vea cualquier fotograma de una serie o película suya, y encuentre en ella la magia, la aventura y la inocencia que el maestro le dio en vida, Osamu Tezuka vivirá eternamente.



Ahhh! Qué lindo es armar kilombo! Alcanzó con decir tres o cuatro verdades sobre un verdulero con menos futuro que el tren bala de Cristina y con putear un cacho a los esclavos indocumentados que dibujan los mangas que firma Sadamoto para que la mayoría de las boludeces que se dijeron por ahí del debut de Komikku me tuvieran como protagonista! Ahhh... la satisfacción del deber cumplido... qué lindo, cuánto me motiva todo esto para seguir faltándole el respeto a todo aquel que ose entrar a

LA TINTORERIA

Del Dr. Bukkake & Cía.

El Indice de Estadísticas Mangueras al Pedo es una noble institución que desde hace años compila datos... al pedo. Como los del INDEC, pero un poquito más creíbles. Como no tenemos nada mejor para hacer, vamos a compartir algunos

DATOS DEL INDEMAP	
Porcentaje de otakus argentinos que creen que Akira es una chica que sale con Antonito De la Rúa	78,8 %
Según estudios realizados en Japón – probabilidades de que los espectadores de Pokemon adquieran epilepsia	44,6 %
De que pierdan paulatinamente los sentidos	4,6 %
De que salgan corriendo a comprar cualquier bosta con la imagen de Pikachu	74,6 %
De que pierdan masivamente las neuronas	94,6 %
De que se diviertan con una historia inteligente y copada	0,04 %
Porcentaje de episodios de Mazinger Z que comparten un mismo argumento básico	37,2 %
En los que Mazinger es dañado y luego reparado	28,9 %
En los que nadie rompe edificios	0,0 %
Porcentaje de pendejos argentinos que quieren aprender a dibujar en estilo manga	86,4 %
Probabilidades de que consigan trabajo en Argentina con ese estilo	14/100
Igual medición pero en USA	14/1000
Igual medición pero en Japón	14/1.000.000
Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad	1/1.000.000

CHINO Y MANGANUZA



NECROFILIA

Hoy nos empomamos al cadáver de: OVA

Imagínense al más patético y granuliento de los ivreadictos lobotomizados por años de leer chistes de tetas en Lazer. Imaginen que le damos de comer bosta, que lo ponemos en pedo con vino de tetrabrick y que lo hacemos lanzar un vómito monstruoso. Ahora imaginen que ese vómito se lo metemos por el orto a una gorda infradotada presidenta del club de fans de Erreway, Chayanne o Ricardo Montaner. Sacudimos a la gorda, le embuchamos diez o doce yogures para el tránsito lento y esperamos que se eche un garco. ¿Qué sale de ahí? Una hermosa revista sobre manga y animé llamada OVA.

OVA nació en abril de 2007 y murió con el n°2, de agosto del mismo año, toda una proeza editorial. Dentro de la revista dirigida por Pablo "Muñones" Muñoz (ya visitaremos otro día su abultado prontuario) nos esperaba un diseño gráfico desgarrador, a cargo de alguien que seguramente no tiene más de tres dedos por mano, padece no menos de ocho enfermedades en los ojos y jamás oyó las palabras "pixel", "scanner","photoshop"ni "buen gusto". El resultado es un holocausto ocular que dejará tus pupilas como si te las hubiera pateado Florencia de la V.

El n°1 es horrendo y se divide entre notas (miles de notas, una más hueca que la otra) sobre Naruto y notas llenas de chivos a los mangas yankis que edita Deux (la editorial de Muñones). El resto, apenas relleno y una buena nota sobre Blue, de Kiriko Nananan. Y fotos oscurísimas de un evento en Rosario... de Octubre de 2006! Un asquete. El n°2 no mejora: arranca con una nota de Bleach llena de data inútil bajada de cualquier sitio choto de internet (el diseño es especiamente inmundo), una nota de Transformers que toca todo por encima y está llena de data inútil bajada de... del mismo sitio choto de internet que la de Bleach, una nota de Astroboy que no dice nada y una de Mazinger con joyas memorables como "el Duque Gordon" (¿Gordon no era el comisionado de Ciudad Gótica?). Y por supuesto, infaltables notas-chivo a otros productos del mismo editor, como Babetool y Animate (o Abrigate, no me acuerdo), un evento impresentable "organizado" por Muñones al que iba a venir un mexicano ladri que al final no vino y mandó a un sobrino, o un sex toy, o algo.

Con apenas dos números de vida, OVA dio cátedra de cómo llenar 48 páginas sin criterio, ni ideas, ni respeto por el lector, ni siquiera el esfuerzo de sacar en tiempos razonables un número más. Basta de estas garchas irredentas paridas entre gallos y medianoche por delincuentes consuetudinarios, por favor.



SUPLEMENTO PARA COLECCIONAR

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

por Pablo Degrandi

LA ADAPTACIÓN AL ANIMÉ

Apenas seis meses después de la salida del manga, con la producción de Toei y el fuerte auspicio del señor BanDai que promocionaba los muñequitos (imposibles de parar) con armadura de metal, llegaba a la pantalla chica la adaptación animada de Saint Seiya.

Para todo seguidor del manga, o para alguien que no lo había leído nunca, la serie resultó ser un producto re-zarpado, partiendo de la base de que el diseño de personajes cayó en manos de Shingo Araki, quien agarró los toscos dibujos de Kurumada, y los rediseñó para darles un toque más estilizado y hasta delicado. Araki ya era un grosso de la movida del diseño de personajes, que había laburado en Kimba el León Blanco, La Rosa de Versalles, Ashita no Joe, Harlock SSX y un largo etcétera.

Existen varias diferencias entre el manga y el animé de Saint Seiya, más allá de que es muy recurrente que ocurra lo mismo cuando Toei adapta un manga: le agregan personajes, hacen capítulos de relleno, y estiran las historias para crear temporadas, con la excusa de haberse acercado demasiado al ritmo de producción del manga.

Lamentablemente Saint Seiya no se salvó de ninguna de estas calamidades.

De esa forma, el primer acto del manga, conocido como la Saga del Santuario, originalmente se planeó para 52 episodios, pero se extendió hasta el episodio 72, gracias a los episodios de relleno, fruto del enorme éxito de la serie (en cuanto a venta de juguetes, merchandising y los LP´s de la increíble banda de sonido)

El siguiente informe detalla los hechos ocurridos en la primer parte de la serie de TV. Luego en un apartado mencionaremos las diferencias entre los episodios animados y la continuidad de la serie en el manga.



LA PRIMERA TEMPORADA

La primera temporada de la serie, que comienza a emitirse en Japón el 11 de Octubre de 1986, se divide en 4 etapas:

1- **Galaxian Wars** (Desafío Galáctico, en la versión latina) (episodios 1 al 6)
2- **El Fénix y los Caballeros Negros** (episodios 7 al 15)
3- **El Ataque del Santuario y los Caballeros de Plata** (episodios 15 al 37)
4- **Los Caballeros Dorados y la Batalla de las Doce Casas** (episodios 37 a 72)









1- EL DESAFÍO GALÁCTICO (EPISODIOS 1 - 7)

La historia comienza en una época indefinida, en ningún momento aclarada de forma concreta, pero que debido a la estética, ropa, autos y música, resulta más que obvio que es a mediados de la década del '80. Esto es algo bastante recurrente en los animés de esa época: estén ambientados en el futuro, lejano pasado o en otra galaxia, todo era re-ochentero a morir.

En Tokio se está celebrando un torneo llamado Desafío Galáctico (Galaxian Wars, en el original), organizado por la fundación Grad, dirigida por Saori Kido, nieta del fallecido Mitsumasa Kido, quien (tenía toda la guita e) hizo levantar un estadio al estilo del antiguo Coliseo Romano, para que se lleve a cabo el torneo más increíble de todos los tiempos. En ese espectáculo mediático, está programado que se enfrenten 10 caballeros denominados "de Bronce", y el primer premio es la Armadura de Oro, conocida por formar parte de una elite única de caballería.

Estos diez jóvenes inscriptos en el torneo son los únicos sobrevivientes de los cien que fueron enviados seis años atrás a diferentes partes del mundo a ser entrenados con la misión de regresar cada uno con una armadura sagrada. Los diez caballeros que se encuentran en el ¨fixture¨ del torneo son:

Ban **de León Menor**
Ichi **de Hidra**
Jabu **de Unicornio**
Nachi **de Lobo**
Geki **de Oso**
Shun **de Andrómeda**
Hyôga **de Cisne**
Shiryû **de Dragón**
Seiya **de Pegaso**
Ikki **de Fénix**

Aquí descubrimos sobre los dones de los Caballeros: cada uno de ellos es resguardado por una constelación que lo protege y le da nombre, en la tradición de los caballeros de la antigua Grecia, que en la antigüedad luchaban junto con la mismísima Diosa Athena.

El torneo da comienzo y aún faltan llegar tres caballeros: el Cisne, el Pegaso y el Fénix. Luego de batirse a duelo el Unicornio contra el León (duelo en el que el primero sale victorioso), llega Seiya, el Caballero de Pegaso y protagonista de esta historia, quien fue separado de su hermana por la fundación Grad para ser entrenado. Sin quedarle más remedio, aceptó su destino y la encomienda de traer de regreso consigo la Armadura Sagrada de Grecia con la condición de que lo reúnan con su hermana Seika al llegar. Pero Saori Kido le informa que su hermana lleva desaparecida seis años, que desapareció poco después de que él fuera llevado para su entrenamiento. Ahí Seiya se engrana fulero y se rehúsa tanto a participar del torneo como a entregarles la armadura sagrada de Pegaso. Luego de pelear un poco con Jabu, el fiel lamebotas, Saori termina por convencerlo de que participe, ya que si lo hace, ella le garantiza agotar los recursos de la fundación para tratar de encontrar a Seika.

Un tanto resignado, Seiya deja la armadura en la fundación y va a visitar el orfanato Hijos de las Estrellas, donde crecieron él y los demás caballeros, ya que todos son huérfanos. Allí se reencuentra con Miho, su amiga de la infancia y eterna enamorada suya, quien tampoco sabe nada acerca del paradero de su hermana. Miho le aconseja que participe en el torneo, ya que su hermana esté donde esté, podría verlo en televisión. Medio de mala gana, Seiya sigue el consejo de Miho y se presenta en el coliseo para el segundo combate del torneo.

LA MÚSICA



Además del gran sustento que significaban los increíbles diseños visuales de la serie, el dramatismo de esta gran historia no hubiera repercutido tan fuerte si no contara con una monumental banda de sonido, compuesta por el maestro Seiji Yokoyama, quien ya llevaba más de diez años de trabajo en la industria del animé. Su primera incursión data del año 1974, cuando musicaliza Konchu Monogatari Minashigo Hutch, conocida en la Argentina como La Abejita Maya. Luego realizaría la música de la serie de 1978 del Capitán Harlock, donde afianzaría su estilo sinfónico con una música incidental (por momentos hasta minimalista) que te va llevando junto con el drama de la historia de una forma magnífica.

Tras haber trabajado también en series Tokusatsu (series actuadas con héroes disfrazados al estilo Power Rangers), llegó al proyecto de Saint Seiya, y demos gracias a Athena y a todos los dioses por esa elección! ¿Qué sería de los Caballeros sin esos temas románticos en piano, baladas sinfónicas con guitarra eléctrica que nos hacían poner la piel de gallina en los momentos más trágicos de la serie? Sin duda Yokoyama es un tótem a la hora de hablar de bandas de sonido de series de animé, ya que demostró su versatilidad al crear música con toques de folclore griego, chino y hasta música nórdica para la saga de Asgard, que transmite una melancolía muy profunda.

No es de extrañarse que el señor Yokoyama realice una música tan cargada de sentimientos nostálgicos y tristes, ya que su provincia natal es nada menos que Hiroshima... como para no tener el corazón ablandado. Un verdadero maestro y un auténtico grosso de la música, sólo comparable con autores de la cinematografía occidental como Enio Morricone o John Williams.







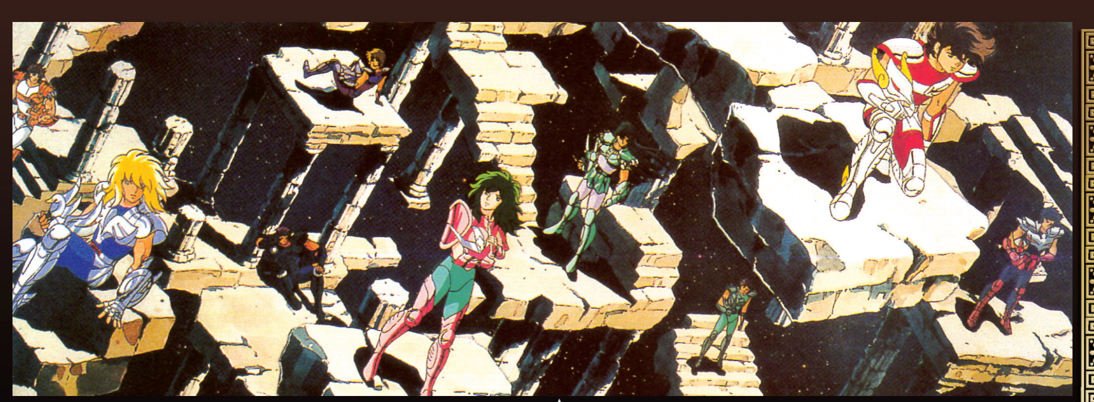


Es así como el torneo sigue su curso. Luego de que Seiya derrota a Geki de Oso en el segundo combate, aparece el caballero del Cisne, Hyoga; que llega con la peor onda, con intenciones de fajarlos a todos y llevarse la Armadura de Oro. En vano Ichi de Hidra intenta bajarle los humos en el tercer combate, ya que Hyoga lo derrota con su puño de hielo, aprendido en las zonas más remotas y gélidas de Siberia.

El siguiente combate del torneo es sin lugar a dudas el más memorable. Me refiero a la pelea entre el Pegaso y el Dragón Shiryu, cuyo resultado es la victoria del Pegaso, aunque quedó bastante perchado (casi en coma) tras finalizar el combate. Peor es el caso del Dragón, quien queda literalmente muerto, con el corazón apagado ya que fue golpeado por Seiya en su único punto débil. Sólo un golpe de igual potencia volvería a hacer funcionar el corazón del Dragón, y es así como un Seiya medio muerto ayuda a sobrevivir a Shiryu. El afianzamiento entre personajes a nivel afectivo crece a medida que la serie avanza, y este es un primer paso muy importante.

Al día siguiente, cuando Shiryu visita a Seiya en el hospital, le comenta sobre el intenso y agresivo cosmo que sintió en el coliseo durante su combate, y que sospecha que se trata del Fénix. En esos mismos momentos, da comienzo el siguiente enfrentamiento, entre Shun de Andrómeda y Jabu el Unicornio, quien es apaleado por las cadenas de la nebulosa, que le dan la delantera a Shun, antes de que el combate sea interrumpido por una presencia enemiga detectada por la cadena misma. Se trata del Caballero Ikki del Fénix, el hermano del caballero de Andrómeda, recién llegado de la isla de la Reina Muerte, con sólo dos intenciones: vengarse de la fundación Grad y robarse la Armadura de Oro.

Lo segundo efectivamente lo hace, luego de destruirle el alma al Caballero del Lobo, que ingenuamente intenta enfrentar al Fénix en el combate previsto según el torneo. De esta forma el Desafío Galáctico se ve suspendido indefinidamente, luego de que Ikki y su legión de caballeros negros se hicieran con la Armadura de Oro. Seiya, Shiryu, Hyoga y Shun salen tras él, como para ponerle en claro a la audiencia quiénes son los caballeros protagonistas de esta historia, que apenas comienza.



SHIRYU



De origen chino, el pequeño Shiryu era un huerfanito más al cuidado de la fundación Grad. En el sorteo cuya finalidad era decidir el destino de entrenamiento, a Shiryu le toca ir a los Cinco Picos antiguos, ubicados en una zona muy remota dentro de China.

El primer combate en el que participa es nada menos que contra Seiya, sin duda la primer batalla grossa de la serie, que dejó tanto al Dragón como al Pegaso en un estado deplorable. Luego de recagarse a piñas incluso sin armaduras, Seiya quedó inconsciente y Shiryu tuvo un paro cardíaco. Gracias a las palabras de Shunrei, Seiya logra, con la poca fuerza que le queda, asestar un golpe a la garra del Dragón que se desvanecía de la espalda de Shiryu, y de esa forma lograr que su corazón vuelva a latir.

Su personalidad es muy tranquila, siempre se lo ve sereno y pensativo, callado, pero para nada solitario, y hace lo que sea por sus amigos, hasta es capaz de reventarse los ojos para derrotar al caballero de Plata Argol y así salvar a Seiya y Shun que habían sido convertidos en piedra por su temible escudo de Medusa.

A la hora del combate no es de irse de una a las piñas como Seiya o Ikki, sino que se toma su tiempo, a veces incluso piensa demasiado, pero demuestra increíble valor y fuerza al final.

Tiene 14 años, mide 1,73 m. y tiene una personalidad muy adulta y seria, en gran parte debido a su entrenamiento, a cargo nada menos que del antiguo maestro Dohko de Libra, alguien que dentro de lo poco que se sabía de él, era que tenía más de 200 años, guardián de los ancestrales Cinco Picos, siempre tras la cascada de Lushan, la cual baña desde tiempos mitológicos a la sagrada Armadura de Bronce del Dragón.



Durante los siete años de entrenamiento, Shiryu también convivió con Shunrei, quien fuera abandonada en un bosque al nacer, y encontrada por el antiguo maestro, quien la crió. Shunrei siente adoración por Shiryu y se desvive por él, es su bastón cuando está herido y sus ojos cuando está ciego, siempre lo anima por terribles que sean las circunstancias y cuando él se va a pelear, ella se queda al lado de la cascada rezando por él. Así y todo, obviamente, entre ellos nunca pasa nada, lo máximo que vemos es una carita sonrojada y miraditas, pero nada más.

Durante la batalla de las Doce Casas , Shiryu recupera la vista luego de derrotar a Máscara Mortal de Cáncer, luego la volvería a perder en la batalla contra Krishna en el pilar del océano Índico.

Sus ataques son el Rozan Shô Ryu Ha (Dragón ascendente al monte Rozan), Rozan Ryu Sho (la cólera del Dragón), y el Rozan Kou Ryu Ha (el último Dragón).

Hereda el poder de Excalibur del caballero dorado Shura de Capricornio, y durante la batalla contra los espectros de Hades en el Santuario aprende la última técnica de parte de Dohko: Los Cien Dragones.

Considerado por Dohko como su mejor discípulo, Shiryu es digno de vestir la armadura dorada de Libra en la batalla contra Poseidón en el templo submarino, y contra Thanatos en Elysion.





El bolso y el espejo / Guión: Marina Romeo - Dibujos: Fernando Tourneur



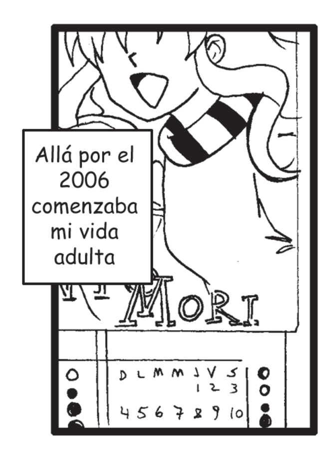


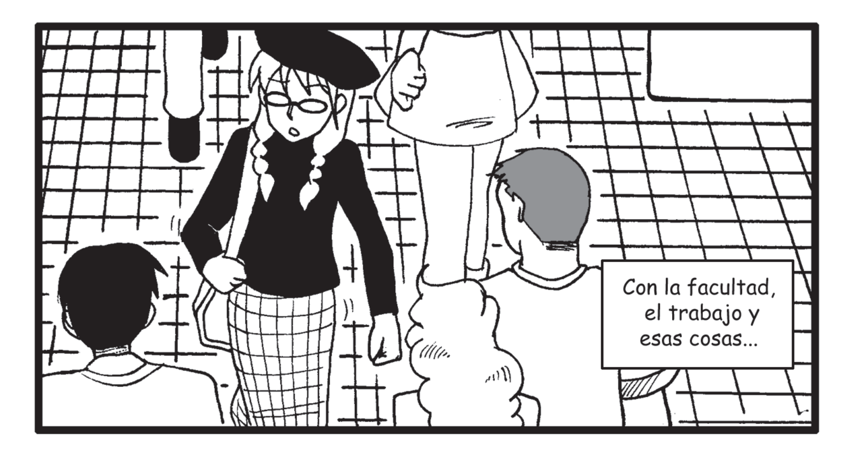




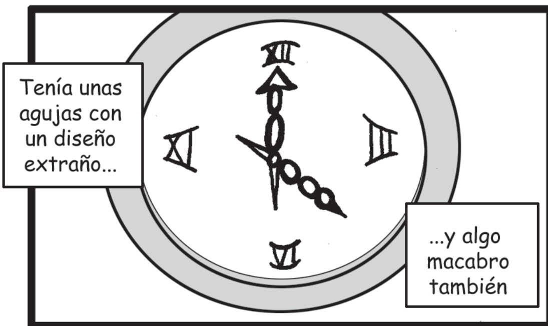





Allá por el 2006 comenzaba mi vida adulta
MORI
D L M M J V S
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10


Con la facultad, el trabajo y esas cosas...


Tenía un café predilecto ...
al que iba a chusmear las agujas de un reloj...


Tenía unas agujas con un diseño extraño...
...y algo macabro también


Que colgaba sobre un viejo espejo que estaba rasgado


Podía pasar un buen rato sin darme cuenta...
..de que Martín el camarero de la tarde...

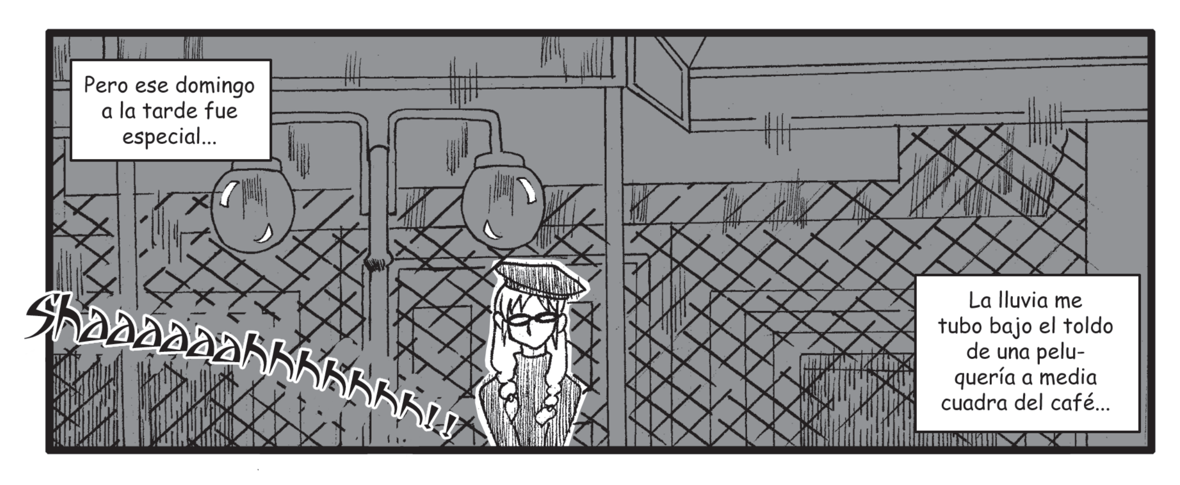

me observaba haciéndole muecas a sus compañeros.


Me gustaba el capuccino de ese lugar


Tenía una combinación de chocolate y café ins- tantáneo...
...que me hacía querer tomar otro y otro...

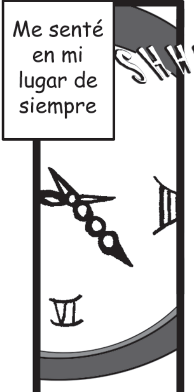

Luego de ordenar mis apuntes y materias....
...le daba una última mirada a mi reloj a modo de despedida


Los fines de semana el café sólo abría por la mañana...
ANCLA
CAFÉ BOHEMIO
... y sólo servían desayunos con delicias europeas que no me gustaban, por eso nunca iba.


Pero ese domingo a la tarde fue especial...
Shaaaaaaahhhhhhh!!
La lluvia me tubo bajo el toldo de una pelu- quería a media cuadra del café...



Inusualmente vi a Martín a-somarse por la puerta, mirando al cielo como pidiendo una tregua

No me paré a pensar porque estaba el café abierto
SPLOTCH
SPLOTCH
Cualquier cosa era mejor que ese toldo mugroso

Me senté en mi lugar de siempre
SHHHHHHH

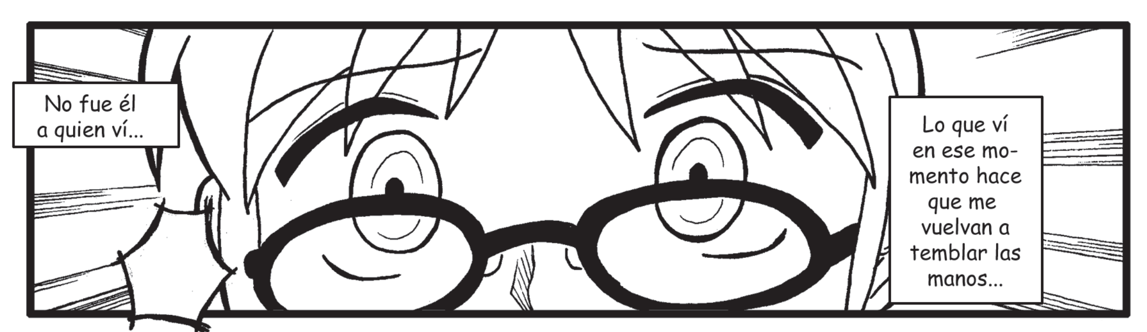
Pero el aire era distinto

Al grado que no me di cuenta de que el local estaba vacío
No sabía quien estaba en la cocina...

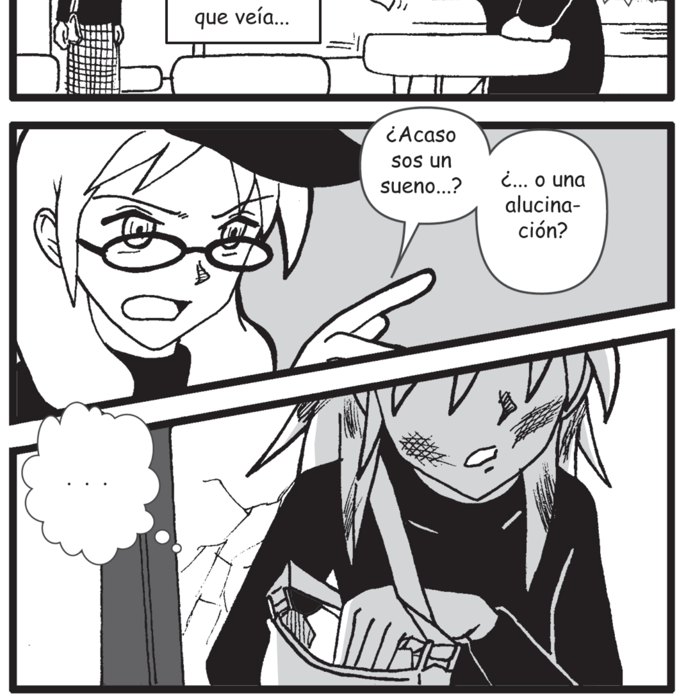
Si es que había alguien para empezar
Martín se puso a hablar de la lluvia, pero no le estaba prestando atención

No dejaba de mirar el cielo que se oscurecía cada vez más...
Cuando un relámpago atemorizante impactó cerca
FLASH!


BROOOOUM!!
Todo se oscureció en la cuadra repentina-mente...
hasta que un trueno monstruoso sacudió todo...
Cuando me giré para hablarle a Martín...
Martín, ¿qué fue . . .?


No fue él a quien ví...
Lo que ví en ese mo-mento hace que me vuelvan a temblar las manos...


Parada frente al espejo...
...mirando hacia mí ...
...estaba yo...
Tenía la mirada triste y solitaria como si cargara el peso del mundo...


No podía creer lo que veía...
¡Qué es esto!?
¿Acaso sos un sueno...?
¿... o una alucina-ción?
. . .









Martín se acercó con miedo y preguntó...

¿Tenés una hermana gemela lena?

Claro que respondí que no tenía, y que no sabía de donde había salido... ¿yo?

Por más que quisiese respuestas, ella dejó de hablar...

Ví en sus ojos unas lágrimas y comprendí su dolor...

El dolor de alguien que perdió todo lo que era y conocía...


Entonces, simplemente se desvaneció
¡Martín! ¿Viste eso?, ¿Qué pasó?
. . .


Lena, para mí tenemos que hacer que no vimos nada...


Realmente traté, hasta que no sopor-té la agonía de la incerti-dumbre...
. . .


Busqué a Martín, pero me dijeron que dejó de ir...
...como si hubiese desapare-cido...


No sé que hacer para verme otra vez, cada vez que voy al café...
Trato de verme en el espejo, de encontrarme llena de vida...


...pero en instantes espectrales...


Sólo encuentro el reflejo del bolso haraposo...
...olvidado en el tiempo...



Bienvenidos al foro de opinión de Komikku. Aquí, seis especialistas se enfrentarán a seis publicaciones de reciente aparición, que serán leídas, analizadas y evaluadas. El resultado son estas cuatro páginas, que sirven como guía para ir derechito y sin clavarse al material que realmente vale la pena ser leído.

	Pablo Degrandi	Martín Fernández Cruz	Lucas Ferrero	Federico Velasco	Greg Warrior	Dr. Bukkake	Promedio
AZUL Vol. 16	3	8	8	8	4	6	6,16
BALJAK Vol. 6	5	9	7	7	7	5	6,66
GO GO HEAVEN!! Vol. 3	4	2	1	6	3	2	3,00
RANMA 1/2 Vol. 37	6	7	6	7	10	2	6,33
SIN Vol. 1	3	4	3	2	3	2	3,00
VAGABOND Vol. 11	5	8	7	9	9	8	7,66

RECOMENDACIONES AL PIE

Lucas Ferrero
-Saru (Kazuichi Hanawa)
-Orochi Blood (Kazuo Umezu)
-Samurai Son of Death (Sharman Divono e Hiroshi Hirata)

Greg Warrior
-Eden (Hiroki Endo)
-Planetes (Makoto Yukimura)
-School Rumble (Jin Kobayashi)

Pablo Degrandi
-Black Jack (Osamu Tezuka)
-Pirata Espacial Capitán Harlock (Leiji Matsumoto)
-Video Girl Ai (Masakazu Katsura)

Federico Velasco
-Lupin III (Monkey Punch)
-EL Caminante (Jiro Taniguchi)
-Gun Slinger Girl (Yu Aida)

Martín Fernández Cruz
-Barrio Lejano (Jiro Taniguchi)
-Battle Royale (Masayuki Taguchi & Koushun Takami)
-Yugo (Shu Akana & Shinji Makari)

Dr. Bukkake
-Hyper-Future Vision Gunnm (Yukito Kishiro)
-Appleseed (Masamune Shirow)
-V for Vendetta (Alan Moore & David LLoyd)



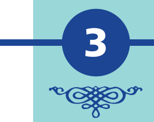









AZUL (AI YORI AOSHI) Vol. 16



3

por Pablo Degrandi

Tomo de 174 páginas con sobrecubiertas, editado por Norma Editorial en Noviembre de 2007. Precio: € 8,00

La verdad que no soy experto en nombres de subgéneros dentro del Shojo, pero este manga responde a uno de ellos, al que hoy bautizaremos como: "Historia que ocurre en una residencia universitaria donde vive un sólo chaboncito con un grupo de minitas que de una forma u otra, todas le quieren dar pero sólo una es la afortunada dueña de su corazón, pero aún así nunca concretan un carajo".
Bueno, ese subgénero, que fuera llevado a la gloria por Rumiko en Maison Ikkoku, o de forma más bizarra por Kasuke Fujishima en Aa Megamisama, en Azul nos presenta un mero remix de las antes mencionadas, y un par más. El dibujo y la forma en que está contada la historia si bien es llevadero y engancha, no es nada que no se haya visto antes; incluso por momentos los dibujos son muy pero muy parecidos a los de Fujishima.
No tuve la suerte (menos mal) de leer los 15 (¡¡¡quince!!!) tomos anteriores, pero saber lo poco que avanzó la historia hasta el momento, da la pauta de que estamos frente a un hit romanticón y grasoso que recicla una fórmula utilizada miles de veces. El alivio está en saber que se trata del anteúltimo tomo.
En este volúmen, Kaoru Hanabishi (el prota) está re-deprimido porque su prometida de cuando eran niños, Aoi (Azul en japonés) se fue a vivir a otra mansión y está a punto de hacer el traspaso del compromiso con otro chabón, para complacer así a la familia. Pero Aoi se la pasa recordando cómo cuando eran chiquitos, estaba muy ilusionada con la idea del compromiso con Kaoru, por más que fuera arreglado.
El punto positivo se encuentra por el lado de la ternura que por momentos inspiran los personajes, sobre todo Aoi al recordar momentos de la infancia. Los japoneses son muy buenos a la hora de recurrir a la nostalgia para ablandar el corazón del lector, y este manga repite también ese recurso.¡Hasta son trilladas las personalidades de las minitas que viven en la residencia! Están la crecidita calentona, la pendejita revoltosa que salta y grita siempre, la calladita modosita que ama en silencio y llora a escondidas, etc.
Linda, entretenida, te puede llegar a copar si nunca viste Ichigo 100%, Love Hina o ninguna de esas series pedorras con la misma fórmula chota. Poco aporta, y por eso el puntaje. La edición de Norma está bien, pero la verdad que gastarse 8 euros en esta mierda no me cierra ni en pedo.



BALJAK Vol. 6



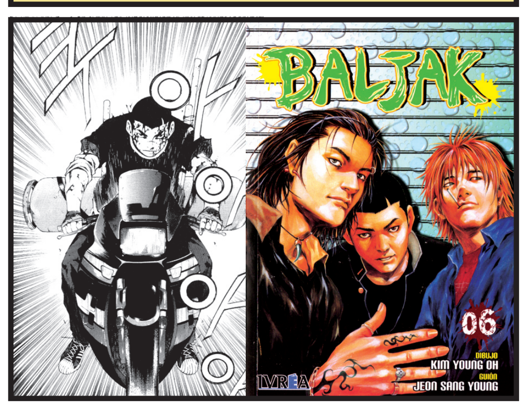


7

por Fede Velasco

Tomo de 200 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Abril de 2008. Precio: $ 18

Sin lugar a dudas la sorpresa de esta mesa fue Azul, por la que ninguno daba dos mangos y a la mayoria nos terminó gustando, pero más allá de eso, en lo personal encontrarme con Baljak fue también una sorpresa.
Tengo que admitir que agarré el tomo con bastante asquito y dispuesto a hacerlo mierda, más que nada por un pre-concepto que generé contra el manhwa editado en nuestro país, ya que de todo lo que leí no me gustó nada (quizas con la excepción de Nabi, que me pareció interesante) por lo que ya venia sugestionado para decir que esto era un mierda. Pero como dije, me sorprendió... Ojo, no me parece la octava maravilla del mundo ni mucho menos, no voy a salir a decir que es una obra fundamental o que todo el mundo tiene que leerla, pero lo que sí digo es que nos encontramos ante un comic de machaca terriblemente entretenido y por sobre todas las cosas muy bien dibujado. La verdad que el laburo de Kim Young Oh es impecable al punto que por momentos me recuerda mucho al Innoue de Slam Dunk, la verdad que un laburo de puta madre el del coreano.
Y sobre el guión de Jeon Sang Young no tengo mucho para decir, es la típica historia con muchas piñas y patadas, de esos que si dejamos el cerebro en la mesa de luz antes de leerlo, nos cagamos de gusto. Es como ir a ver una película de Rambo, no le pidas a la obra más de lo que puede dar. pero si vas buscando eso vas a quedar complacido.
Como para cerrar, no me queda más que hablar de lo que no me gustó y es la traducción. Mientras lo leíamos con los otros integrantes de la Mesa, lo bautizamos como "Manhwa Villero", ya que frases como " Les va escabiar un cacho" o " Si no querés que te surta, rajá de acá" no me suenan del todo bien acompañadas de nombres como Ho Ra, Mu Sik, Tae Jin, etc. Ojo, me parece que ese lunfardo es coherente con la temática lumpen de la historia, pero por algún motivo hace ruido y hasta provoca gracia, cosa que no tendría que ser así si se integrara de manera natural. Igual no me parece algo catastrófico; sólo digo que molesta un poco al fluir de la lectura, pero no alcanza para empañar una obra que me hizo pasar un buen rato.



GO GO HEAVEN!! Vol. 3

2

por Martín Fernandez Cruz

**Tomo de 192 páginas,
publicado por CMX en Abril de 2008.
Precio: U$S 9.90**

Go Go Heaven es una comedia romántica protagonizada por Shirayuki, una estudiante que muere en un accidente, pero es resucitada por Prince, el nieto del Rey del Infierno. Enamorado de la chica, decide otorgarle a la chica 49 días extra de vida. Así comienza una serie de enredos cómicos, pero la realidad es que este manga es una porquería. Y lo más triste del asunto es que el punto de partida no está nada mal. Supongo que en estos casos es cuando uno más bronca le agarra a las historias, ya que parten de una buena premisa pero por falta de creatividad no logran hacer una serie digna. La autora de este mamotreto es Keiko Yamada, responsable también de VS, un manga que yo desconozco pero que en algunos lados dicen no está tan mal. Pero Go Go Heaven patina todo el tiempo, posee un dibujo apresurado y un ritmo narrativo que aburre a pesar del poco diálogo y los dibujos gigantescos. Para colmo de males, a la autora se le da por contar sus viajecitos por el mundo todo el tiempo. Sé que las reflexiones personales suelen ser comunes en ciertos mangas, pero la verdad es que molestan e interrumpen bruscamente el ritmo de la lectura. Si un autor quiere opinar, que use la solapa y listo, que para eso está.

En el vol.5 la historia se sitúa en un punto de inflexión en el que Shirayuki, a pesar de amar a Prince, no quiere comprometerse. Él, de jodido nomás, le regala un anillo que esconde una trampa que podría transformar a la joven protagonista en un ángel oscuro durante los próximos 5.000 años. Esta idea es ya de por si pésima, y es otra prueba del camino enrevesado al pedo que ha tomado el manga. Podrán disfrazar este comic de "historia de amor versión comedia entre el infierno y bla bla bla", pero lo cierto es que a pesar de haber muchas buenas intenciones por parte de la autora, leer este volúmen hace dar ganas de arrancarse los ojos, o dormir una buena siesta, lo que sea que pase primero. Imagínense un sub sub sub Clamp en un día de poca inspiración, y ahí tendrán Go Go Heaven.

Dos últimas cositas; a pesar de poseer el mismo nombre, este manga no es el mismo Go Go Heaven que publica Ivrea España, a no confundir. Y por el otro, ¡qué bien esta Baljak, por Dios!



RANMA 1/2 Vol. 37



por Dr. Bukkake

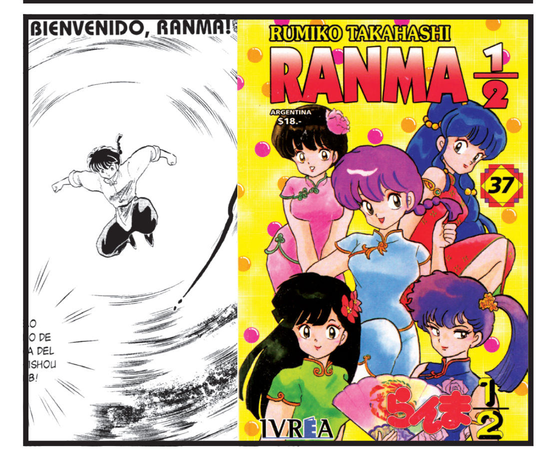
**Tomo de 200 páginas,
Publicado por Editorial Ivrea en Junio de 2008.
Precio: $ 18**

¡¡¡Y será de Dios!!! Este es recién el segundo número y ya me vengo comiendo toda la bosta!!!

Ranma es algo del año del pedo que no le interesa a nadie. Encima con tanto manoseo que le metió Ivrea, ya es ilegible. Primero lo empezaron a sacar por una estúpida calentura de a medio tomo japo, por lo que iba a ser eterno. Segundo, para cuando se dieron cuenta de que no vendía y que el curro no daba para más, se les ocurre re-lanzarlo, ahora sí, con la cantidad de páginas de un librito original. Ahh! Y no nos olvidemos del robo descarado que fue esa porquería que titularon "Mas allá de la TV". ¡¡¡DEJEN DE CURRAR!!! ¡¡¡LADRONES!!! Total, qué me importa, si igual con la periodicidad que tiene Ivrea, va a haber Ranma hasta el Siglo XXII, además la gente no lo compra ni para dejárselo a los cartoneros al lado de las bolsas de basura para que no se las rompan.

Vayamos a la historieta en sí. El estilo de dibujo de Takahashi ya es prehistórico, pero sigue enganchando igual, es sólo una cuestión de gustos... La traducción sigue siendo pésima: el "traductor" Darío Oberto debería haber seguido siendo el "Hermanito de Leandrito", y conformarse con eso, porque como traductor es realmente patético. Y es peor luego de haber leído Baljak, también "traducido" por este destructor de comics. En Baljak, demuestra hasta qué punto una persona puede arruinar una historieta con buenos dibujos y un guión más o menos interesante y convertirlo verbalmente en la peor letrina de un baño de Constitución. Incluso hay palabras que no usa habitualmente ni siquiera un seguidor de Damas Gratis!!! Pero ya me enoje!!! Mira que me hacen enojar al pedo, eh!?!

Lo que no entiendo es cómo después de tanto tiempo esta editorial insiste en seguir sacando cosas como esta... La verdad es que para la cantidad de fans que pueda llegar a tener Ranma o incluso que la compran... es mejor decepcionarlos y a otra cosa... pero por lo visto esta editorial sólo saca cosas de calentura o que les gustan a los que trabajan ahí adentro. Una lástima.





SIN Vol. 1

3

por Lucas Ferrero

Tomo de 100 páginas, publicado por Editorial Deux Graphica Studio en Abril de 2008. Precio: $ 11.90

Kim Hwan debe ser responsable de que los baños de cyber-cafés orientales sean tan poco higiénicos. Este manga debe ser el avatar de los excrementos en esos inodoros. La verdad que esto se debe pegar a la pared con los mosquitos muertos de lo inmundo que es. Este manga hace que los baños de Constitución sean Jerusalén al lado de esto!

Típica historia de cielo e infierno, gente con poderes de demonio y otros de ángeles. Pero honestamente, a nadie le interesa lo que sucede acá: hay algunas peleas, algunos misterios que no se sabe bien qué sucede y nada más.

El dibujo no tiene narrativa ni buena puesta en página, eso queda muy claro a lo largo de estas 100 páginas. Pero se ve que el autor hizo un esfuerzo para contratar asistentes o para matarse dibujando porque la gente, los demonios, las armas y los escenarios están bien.

La edición, vaya uno a saber qué quisieron hacer. Es una serie partida en cuatro partes y son sólo 100 páginas por 12 pesos, es una estafa digna de la Pepsi Twist Max. Podrían haber hecho el esfuerzo y partirla en 2 y no en 4. Por ahí con dos tomos de $ 19 el total de la obra se conseguía a $ 38, en vez de a $ 52. Pero se nota que acá no hubo esfuerzo, si no, no hubieran editado este soruyo. Además, por 12 pesos, es preferible comprarse más de 60 caramelos Billiken, que te van a dar una diarrea mejor que esto.

La portada parece escaneada de videos pornos caseros que venden en Ciudadela. La traducción no existe, no figura ningún responsable en ese rubro. El lenguaje, cualquier personaje puede hablar parecido a la boliviana que vende calzoncillos cerca de tu casa o al cheto de San Isidro.

Conclusión: el apellido es Hwan, el mismo que el de Archlord, ¿no serán padre e hijo o primos y tuvieron sexo entre ellos para que saliera semejante deformidad?



VAGABOND Vol. 11

9



por Greg Warrior

Tomo de 208 páginas, con sobrecubiertas y 12 páginas a color, publicado por Editorial Ivrea en Abril de 2008. Precio: $ 25

Gracias a Dios, esta vez me toca comentar algo que leo, y entiendo más o menos de qué va la historia.

Para el despistado, Vagabond es lo último de Takehiko Inoue (mangaka de Slam Dunk, entre otras cosas), y nos narra la vida de Musashi Miyamoto, un legendario samurai que posteriormente escribiría la Leyenda de los 5 Anillos, en la que explica técnicas de combate, y demás cosas.

Ahora hablemos de lo que nos importa: el tomo. La edición es más que impecable, y sin duda, cuando Ivrea se tiene que lucir y editar obras de lujo, las edita como se lo merecen. Los dibujos y la historia, son más que atrapantes. Una vez que empezaste a leer el tomo, cuesta muchísimo dejarlo a la mitad, más con esos tramados que utiliza Inoue, y a pesar de que en 200 páginas la acción avanza poco y nada, este manga no deja de ser un viaje de ida, lleno de personajes increíbles con personalidades muy definidas. Claramente, no es de los mejores tomos, pero tiene una resolución perfecta, con un gancho para el tomo 12 (que con ansias espero).

Entonces, el único problema que puede llegar a tener este manga, es que avanza a paso de hombre y que en 11 tomos te cuentan lo que te podrían contar en 6, pero claramente, si hiciéramos algo así, destruiríamos esta obra de arte, que ya de por sí parece perfecta, y lo único que nos queda es sentarnos a esperar un final que no está nada cerca.

Si vos creías que Kenshin era un manga bueno de samurais, era porque claramente todavía no habías leído Vagabond.

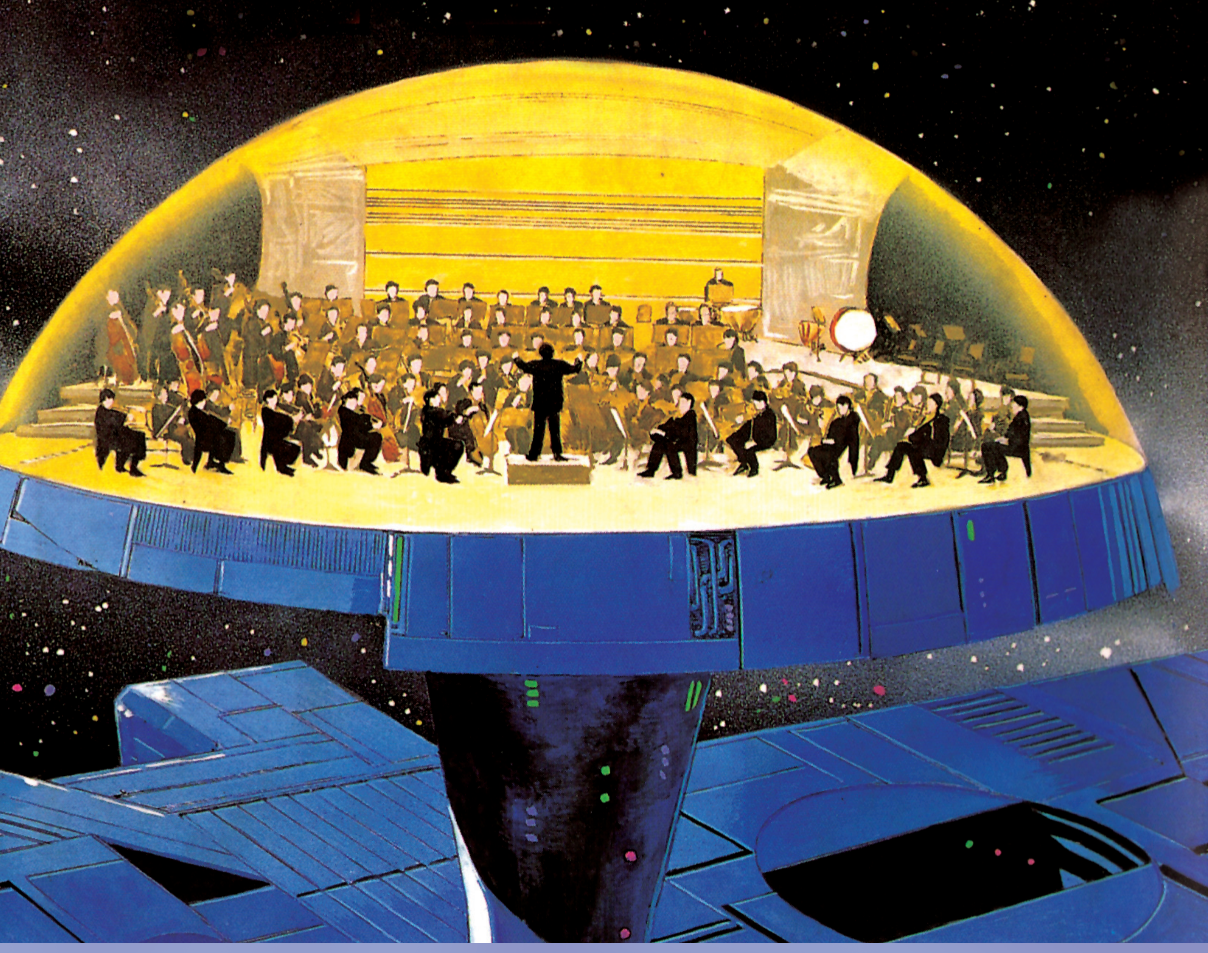
Conclusión, ¿$ 25 ó el tomo 11 de Vagabond? La respuesta es obvia: si estás esperando leer algo nuevo, fresco y para nada mediocre, anda desembolsando.



A PESAR DE SU DIBUJO VIRTUOSO, SU ALUCINANTE PUESTA EN PAGINA Y EL HECHO DE QUE SU FIRMA APARECE EN VARIOS DE LOS MEJORES MANGAS DE CIENCIA-FICCION DE TODOS LOS TIEMPOS, ESTE PROCER NO TIENE OBRAS PUBLICADAS EN NUESTRO IDIOMA Y SEGURAMENTE SUS FANS ARGENTINOS PUEDEN CONTARSE CON LOS DEDOS DE UNA MANO. POR ESO SURCAMOS LOS MAS REMOTOS CONFINES DEL COSMOS PARA PRESENTARTE AL GENIAL

YUKINOBU HOSHINO

POR LUCAS FERRERO



EL AUTOR

Yukinobu Hoshino nació el 29 de Enero de 1954 en Kushiro, Hokkaido. Hace su debut en 1975 con Kotetsu No Queen y Harakunaru Asa. A partir de esas dos obras gana el Tezuka Prize al Autor Revelación y de ahí en más empieza a cambiar su estilo. Hoshino deja sus toques humorísticos y opta por un grafismo algo más serio; deja de ser un clon con chapa de Mikiya Mochizuki (Dios Universal en esa época por la genial Wild 7) y pasa a ser algo más ser realista, más en la onda de Yoshikazu Yasuhiko. Desde los '80 hasta hoy, se volcó más al género de la ciencia-ficción, no sólo como creador de sus propios mangas, sino también dando cátedra de cómo adaptar grandes novelas a la historieta. Saber Tiger, Two Faces of Twomorrow y 2001 Nights son claros ejemplos de la maestría y de lo bien curtido que está en este género como para darnos esas maravillas hechas en papel. Además de esos laburos, también tiene Blue City, Blue Hole, Kyojinatachi no Densetsu, Yamataika, Munakata Kyoju Denkiko y Munakata Kyoju Ikoroku. Como buen autor que es, tuvo la suerte de poder sacar dos artbooks de ilustraciones: el primero, de 1986, llamado Star Field, y el segundo, de 1996, llamado Chronicle.

SUS INFLUENCIAS Y SUS HISTORIAS

A la hora de hablar de sus influencias, este maestro deja muy en claro que es fanático de los autores de ciencia-ficción de la vieja escuela, sobre todo de

Isaac Asimov, Arthur C.Clarke, Harlan Ellison, Fritz Lieber, Roger Zelazny y Ray Bradbury. En sus sagas siempre hay viajes temporales, robots, conspiraciones, extraterrestres, naves, tecnología avanzada, folklore, religión y política presente. La forma de narrar las historias es rara para el mercado nipón, ya que se parece más a la narrativa de un autor norteamericano que a la de un japonés, por su fuerte e impactante puesta en página, sus pocos diálogos y sus grandes splash pages. La técnica de claroscuro que usa para entintar (y que perfecciona entre fines de los años '70 y comienzos de los '80) es por lo menos impresionante. Al tener un dibujo tan realista, por momentos no sabés si la nave que dibuja es una foto o un diseño de él. Sin duda es un genio adelantado a su época.

A LA ANIMACIÓN

En 1987 llegaría la adaptación al animé de una de las obras maestras de Hoshino: 2001 Nights, convertida en un OVA de 60 minutos. La productora que le dio luz verde fue TMS Entertainment y el director fue nada menos que Yoshio Takeuchi. Este es de esos bichos raros que tienen el poder de lograr cualquier cosa: no sólo es director si no que también dibuja storyboards, es director de arte y de lo que se te ocurra a la hora de hacer una serie o película. Ya sólo con mencionar que trabajó en Akira, Black Jack, Space Adventure Cobra y la Rosa de Versalles, te deja en claro que no es ningún pichón de mamut.

En sí el OVA es bastante digno y logra el mismo impacto que cuando ves una nave dibujada en el manga, un planeta por conocer o las diversas explosiones. Los que se encargan de hacer los storyboards son Osamu Nabeshima, Yoshinori Kanada y el mismísimo Takeuchi. El diseño de personajes está a cargo del interesantísimo Akio Sugino, que siempre que puede labura con Takeuchi. Sugino también participó en Space Aventure Cobra, La Rosa de Versalles y Black Jack, y además metió mano en animés de Golgo 13, Ashita No Joe y un largo etcétera.

Este OVA no es para nada fácil de encontrar, pero si para conseguirlo tenés que donar órganos o meterte en las peores sectas de sadomasoquismo de la localidad de Temperley, vale la pena.

LOS ESTADOS UNIDOS SON MI DESTINO

Además de tener publicaciones licenciadas en Francia, Italia y Alemania, el mercado donde se han publicado la mayor cantidad de obras de Hoshino es en Estados Unidos. Su primera incursión fue en el interesantísimo y rarísimo tomo llamado simplemente Manga, que publicó la editorial Metroscope en 1980. La historia corta que le publican es The Mask of the Red Dwarf Star, una de ciencia ficción muy interesante y que encima está pintada a mano. Además de Hoshino, por este increíble tomo desfilan Hirata, Otomo, Tamori y algunos más.

En 1990, empieza a salir en formato comic-book 2001 Nights, la obra maestra del autor. En 10 números sacan los tres tomos que forman esta serie, con excelentes portadas a color y un modesto precio de $ 3.75.

En 1991, Viz decide sacar tres mangas en formato novela gráfica europea, con sobrecubierta, plastificado y el mejor papel posible y uno de los afortunados es el maestro. En este caso, editan una joya perdida: Saber Tiger. Los otros dos mangas de esa colección de lujo fueron Hotel Harbour View y Shion: Blade of the Minstrel.

Unos años después, Cadence Books republicaría 2001 Nights en formato tankoubon, en versión tapa blanda y tapa dura. La edición fue todo un lujo y cuenta con una introducción del legendario Fred Burke.

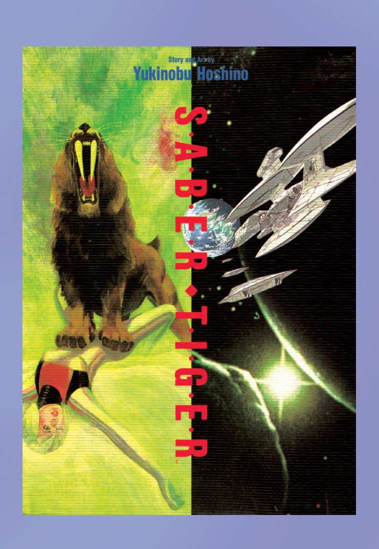
En 1997, Dark Horse se sumaría a la moda de Hoshino y sacaría en formato comic-book Two Faces for Tomorrow, que duraría unos 13 números. Traducida por el mítico Fred Schodt con ayuda de Toren Smith (otro ídolo del ámbito de la traducción), otra gran obra de Hoshino (en realidad es una adaptación de una novela de James Hogan) llega a EEUU. Recién en 2006 Dark Horse sacaría la obra en formato integral, los 13 números (más de 500 páginas) en un único tomo gigantesco, a unos increíbles 20 dólares.

RECOMENDACIONES

A la hora de recomendar, yo por mí les recomendaría cualquier cosa de Hoshino, pero la verdad, la gran joya es 2001 Nights, de 1987. A partir de eso, después vas a querer cualquier cosa en la que aparezca el nombre del autor.

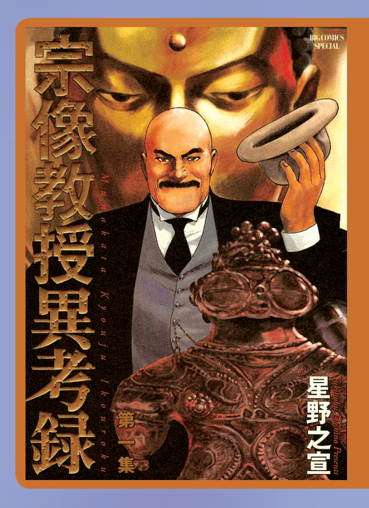
La obra consta de tres tomos, compuestos por historias cortas que giran en torno a la colonización de las estrellas por parte de la Humanidad. Dentro de esta consigna, hay relatos de todo tipo: de amor, política, aventura y hasta de terror. En todos ellos está siempre metido el factor de la religión, ya que muchas veces muchos personajes juegan a ser Dios, o la iglesia misma se mete a resolver problemas que están más allá de la galaxia. Lo interesante de las historias cortas es el gran desarrollo de los personajes por las pocas páginas que tiene cada una y lo interesante y rico que hace al universo cada una de estas historias.

Las increíbles naves, las ropas, los paisajes, los planetas, los vehículos, los agujeros negros, los seres humanos y la narrativa hacen que sea un verdadero orgasmo visual. En esta obra es donde





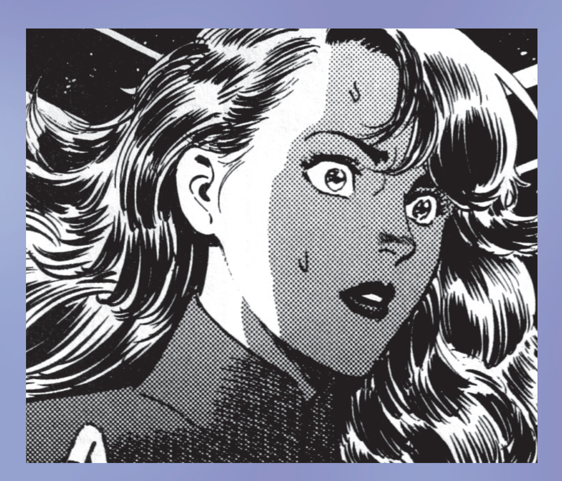




INDIANA JONES VERSION JAPONESA

Munakata Kyôju Ikôroku (Crónicas sobre Distintos Pensamientos del Profesor Munakata) es una serie rara que proviene de este autor. Nos cuenta las aventuras por el archipiélago nipón del profesor Munakata (un tipo corpulento, calvo, con bigote y de estilo de vestir similar al de Black Jack pero con sombrero), especialista en folklore japonés. Munakata investiga sobre antiguos ritos, descubre los verdaderos orígenes de ancestrales leyendas y realiza fabulosos hallazgos arqueológicos.
A mí me encanta que salga una serie así porque me fascina el folklore japonés, sus leyendas y sus detalles oscuros ante los que el mismísimo Lovecraft se quedaría pálido. Me fascina Hoshino y me fascina el concepto de Indiana Jones. O sea, me hice fan MAL de esta serie.
Que en realidad es una secuela de Munakata Kyôju Denkikô (Pensamientos Extraños del Profesor Munakata), publicada en seis tomos por la editorial Ushio, y que es muchísimo más fantástica y fumada que la nueva serie. Ikôroku intenta ser más realista (aunque tiene sus momentos de fantasmas) mientras que Denkikô es bastante más tirada de los pelos a la hora de resolver las historias.
Ambas series, pero sobre todo Ikôroku, despiertan poco interés entre los lectores occidentales, básicamente porque hablan de leyendas y misterios puramente japoneses. Me imagino que, si llegaran a editarse, necesitarían extensas notas complementarias que explicaran mejor el trasfondo de cada historia.







más se nota la influencia de Clarke y Zelazny, sobre todo por el simple concepto de odisea espacial y la religión como tema recurrente y con fuerte presencia en los personajes.
Los tres tomos mantienen un nivel muy parejo y muy bueno a la hora del contenido, del guión y el dibujo. Todos tienen aventuras increíbles, pero creo que el más impactante debe ser el tercero, ya que uno de sus relatos más largos es protagonizado por chicos y tiene un final fulminante. El más escandaloso o polémico podría ser el primer tomo, ya que tiene una historia de política y religión más que interesante, que habla sobre un planeta oculto que sería el del Diablo y donde te revelan un par de secretos de la iglesia muy perturbadores.
No es fácil conseguir esta saga, pero quizás en algún averno de internet o alguna comiquería que lo tenga escondido en algún depósito te lo podés llegar a encontrar. Sin duda vale la pena, ya sea la versión de Viz o la de Cadence, porque te va a cambiar mucho la forma de pensar de la ciencia-ficción según los japoneses y según los autores en general.

UN HÉROE OCULTO EN EL ESPACIO

La pregunta del millón es ¿por qué un ídolo tan grosso como Yukinobu Hoshino no goza de mayor popularidad en Japón, o en el mundo entero? A pesar de ser considerado uno de los autores más grosos de la historia del manga de ciencia-ficción poca gente lo conoce en el archipiélago y menos todavía en Occidente. ¿Será que en la década del '80 Otomo con Akira sepultó a todo autor en cualquier género y esa obra revolucionó al manga para esa época? Seguro que debe ser una de las respuestas, pero la verdad es una de las más injustas. No porque nos pongamos a cuestionar a Akira, sino por lo prolífico que es Hoshino y la cantidad de ideas que tiene y por cómo se renueva constantemente, algo muy raro para un género que hoy por hoy parece casi agotado.
Esperemos que alguna vez en la vida este autor goce de la traducción de sus obras al castellano y, puestos a pedir, que pueda llegar a tener alguna edición en Argentina.

Buenos Aires Japan Communication

presenta
presenta
presenta

EIZO SAKAMOTO!

En Argentina

Miercoles 6 de Agosto # Teatro The Roxy # Federico Lacroze 3455

Una leyenda viviente en Japón y en muchas partes del mundo, es el ex cantante de Animetal (Grupo que lo lanzó a la fama inmediatamente), fue una de las voces de Jam Proyect, otro grupo relacionado con el animé, el sentai y los videojuegos, y es el actual cantante de The Anthem. Un show sin precedentes, donde se podrá disfrutar de los mejores clásicos, del calibre de Saint Seiya, Mazinger Z, Dragon ball Z, Gundam entre otros.

Entradas anticipadas a la venta por ticketek $50 hasta el 6/8 luego $80.

www.playbands.com.br/bjc

21:00 // Eizo + Gaijin Sentai
20:00 // Parraleños
19:00 // D´sair
18:00 // Exceed

TEATRO ROXY

SALAS DE ENSAYO
IN ROCK
ESTUDIO DE GRABACION DIGITAL

BAJ JAPAN COMMUNICATION
explosion EVENTOS
DARK SHIELD
OSTINATTO BUENOS AIRES HOSTEL
PULPO
pro-japan

Diseño ES

Ahora que está en pleno auge el sub-género conocido como Yaoi (mangas románticos protagonizados por varones homosexuales) no viene nada mal redescubrir a la obra que, hace más de 30 años, inauguró esta temática y sentó un standard de calidad hasta ahora no superado. Aquella joya de los '70 se llamó Kaze to Ki no Uta, algo así como

la balada del viento y los árboles

por Pablo Degrandi



Los Nenes con los Nenes

El género shojo en el manga de los años '70, a pesar de estar repleto de florcitas y pomponcitos de colores por doquier, siempre puso en dificultades a sus autores. Las historias románticas de carácter heterosexual siempre tuvieron el límite bien marcado en el tema del sexo. Una escena con un hombre y una mujer haciendo el amor en un manga romántico podría resultar grotesco y hasta vulgar frente a las (modositas) lectoras.

En el año 1976, en las páginas del semanario Shojo Comics de la editorial Shogakukan, la (hoy afamada) autora Keiko Takemiya comienza a narrarnos una historia de amor totalmente distinta a las anteriores: un amor marcado por la tragedia en un colegio de Francia en el Siglo XIX, un amor entre chicos, algo hasta el momento apenas explorado. Takemiya-sensei lo lleva a la cima con esta obra maestra del shojo. Pero... ¿no era yaoi?

Frente a la imposibilidad de poder crear climas eróticos entre personajes de sexos opuestos, el crear historias de amor entre muchachitos jóvenes sin pelo en las piernas fue una vía de escape para que muchas autoras pudieran contar esas historias románticas y mostrar desde cosas sutiles como dos cuerpos desnudos acariciándose en un prado, hasta un rector del colegio tirándole la goma a un alumno. De alguna forma, esto se apreciaba como "más puro", que si fuera la misma escena pero con personajes del sexo opuesto.

Secundaria de Sodomitas

La historia comienza a fines del Siglo XIX, cuando Serge Battour, de 14 años, llega a un remoto colegio en la provincia de Arles, Francia. El padre de Serge fue a ese mismo colegio, y antes de que se lo llevara la tuberculosis, dejó asentado en su voluntad que su hijo asistiera a ese colegio, y que llevara el título de Vizconde que él mismo había abandonado tras huir con una gitana trotamundos, y abandonar así su vida como aristócrata. Al ser hijo de una gitana, su piel es más morena que la del resto de sus compañeros, lo cual causa la antipatía de muchos de ellos. Por eso y por celos más que nada, ya que como el edificio B del colegio está saturado, sólo queda una cama libre en la habitación de Gilbert Cocteau, un chico de aspecto andrógino, con una fama muy oscura en el colegio. Resulta que Gilbert es zarpado y promiscuo, tanto con sus compañeros como con los profesores o autoridades del colegio. De pedo no lo vemos garchándose un cura (con eso les digo todo), porque este pebete se come de todo a lo largo de esta

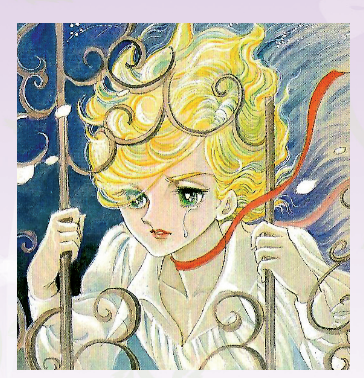
historia. Vende su cuerpo a cambio de la matrícula escolar, o de notas de exámenes, y ya que estamos, para que le saquen de encima al nene bueno que le encajaron en su cuarto, detalle que le imposibilita llevarse los chongos a la pieza.

A medida que la historia avanza, el frío y aparentemente cruel corazón de Gilbert se ablanda por la pureza e inocencia de Serge, que para esta altura ya está recontra-enamorado de Gilbert.

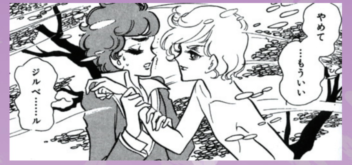
La promiscuidad de Gilbert no es infundada, de hecho el pobre es sólo una víctima del perturbado Auguste Beau, a quien vemos a lo largo de la historia en los escritos de Gilbert, que lo nombra como a un amor perdido. La verdad es que Auguste es nada menos que el padre de Gilbert, quien fue adoptado por la familia Cocteau, y fruto de su relación con Anne Marie, prometida de su hermano adoptivo (qué quilombo), nace Gilbert, a quien cría haciéndose pasar por su tío y abusando de su cuerpo toda su infancia, de la misma manera que su hermano adoptivo lo hizo con él (en esa familia no tenían primas, parece).

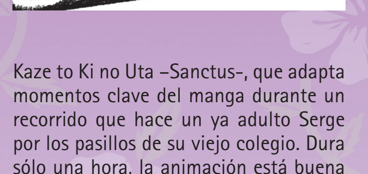
Auguste conoce bien la situación de Gilbert en el colegio, y sabe también cómo llega hasta auto-flagelarse, en nombre del amor que tiene por él, pero a toda costa quiere lograr su finalidad: que Gilbert desarrolle una sensibilidad artística muy alta, la cual sólo conseguirá si sufre por amor al punto de hacerse mierda el cuerpo con los morbos de cuanto bufarrón se le cruce.











Nuevas Sensaciones

La serie finalizó su publicación en 1984, y se compiló en 17 tomos que nunca fueron editados fuera de Japón, aunque pueden conseguirse vía scans en diversos idiomas, lo que no es mucho consuelo para quien les escribe, ya que esta obra realmente vale la pena ser apreciada en papel para disfrutar de los hermosos dibujos de Takemiya-sensei, cuyo estilo acompaña de una forma maravillosa a la historia, con diseños de personajes que inspiraron a muchas autoras como puede verse aún hoy en los mangas para chicas.

En 1987 sale en los videoclubs el OVA: Kaze to Ki no Uta –Sanctus-, que adapta momentos clave del manga durante un recorrido que hace un ya adulto Serge por los pasillos de su viejo colegio. Dura sólo una hora, la animación está buena y la música es una delicia barroca.



Keiko Takemiya también fue la autora de obras muy zarpadas como "Terra e..." (de 1977, recientemente editada en tres tomos en EEUU por Vertical), una ópera espacial de la San Puta que sitúa a esta maestra al mismo nivel que grossos como Leiji Matsumoto a la hora de contar historias románticas en el espacio.

En "Las Historias de Andrómeda", adaptó historias ya escritas por el autor de ciencia ficción Ryu Mitsuse. Y desde el año 2000 dicta clases en la Universidad Kyoto Seika, donde enseña teorías sobre el desarrollo y la narrativa del manga. Es muy respetada en su país, y tiene en su haber numerosos premios, entre ellos el premio Seiun de la ciencia-ficción por Terra e...

Lo que comenzó como una forma de escapar a los prejuicios y restricciones del shojo, derivó en un género que a su vez es víctima de muchas críticas entre los fanáticos del manga y el animé, en gran parte debido a cómo se lo bastardeó a lo largo de los años, sobre todo del 2000 en adelante.

Kaze to Ki no Uta es una obra maestra porque va más allá del género que él mismo instauró. No sólo es el primer yaoi, sino que es lo mejor que ha acompañado a ese rótulo durante décadas, y sin duda se debe a la mano maestra con la que fue concebida.

EL FANTASMA EN LA MAQUINA, EL ALMA DE LOS ROBOTS, LA AUTO-CONCIENCIA COMO ELEMENTO QUE DIFUMINA LAS FRONTERAS ENTRE HUMANO Y HUMANOIDE, SON TEMAS QUE LA CIENCIA-FICCION HA EXPLORADO MUCHAS VECES Y CON EXCELENTES RESULTADOS. Y COMO EVANGELION DEMOSTRO QUE UN ANIME DE CIENCIA-FICCION LENTO, METAFORICO Y EXISTENCIALISTA PODIA SER UN HITAZO, FILOSOFIA, POLITICA, ALGO DE AVENTURA Y MUCHO DE INTROSPECCION SE COMBINARON PARA QUE COBRARA VIDA

Ergo Proxy

Por Martín Fernández Cruz



Probablemente la principal virtud que tiene Ergo Proxy es no caer en facilismos ni en los lugares obvios, y eso que por momentos amaga con hacerlo, pero por fortuna nunca lo hace. Si tenemos en cuenta lo estrechos que son los parámetros del cyberpunk y lo difícil que es intentar innovar en ese territorio, Ergo Proxy se asoma con seguridad bajo la atenta mirada del guionista Dai Sato, el principal cerebro detrás de la serie. Y si bien por momentos este animé se pone un poco pretencioso (lo cual le genera de inmediato una conexión involuntaria con Evangelion), a pesar de eso no deja de tener ese nervio aventurero que por lo general muchos animés "filosóficos" suelen olvidar por el camino.

MI AMIGO ROBOT

Ergo Proxy comenzó a emitirse en Japón el 25 Febrero de 2006, y se extendió a lo largo de 23 capítulos. La historia comienza en una ciudad llamada Romdo, un domo de arquitectura futurista. El nivel de vida que tienen los habitantes de dicha ciudad es excelente, ya que los dirigentes de esta sociedad procuraron que así lo sea. Como imaginarán y como suele suceder en estas historias, el derecho de habitar Romdo no es para cualquiera y se debe ser una persona modelo para vivir allí. Pero la ciudadela no es habitada exclusivamente por hu-

manos, sino que en ella también viven unos robots a los que se conoce con el nombre de auto raves. Estos androides conviven de manera tranquila con los humanos e incluso varias veces les sirven como asistentes, ayudantes o compañeras nocturnas. Como era de esperar, el tranquilo lugar se ve sacudido cuando varios auto raves son infectados por un virus llamado Kojito, el cual les proporciona emociones humanas pero que también provoca que lleven a cabo una serie de asesinatos contra humanos. Una de las cosas más escalofriantes de este virus es que provoca que los androides se pongan en posición de rezo, con las manos cruzadas y la vista al cielo, una imagen bastante perturbadora. La sucesión de crímenes comienza a poner en peligro el delicado sistema social que rige en Romdo. Para investigar el caso ponen a Re l Mayer, una oficial de 19 años (seh, 19 años, no entiendo por qué en algunas series se insiste con darle edades ridículas a los personajes) miembro del Instituto de Inteligencia Ciudadana que también es nieta de Donov Mayer, uno de los más importantes dirigentes de Romdo. Junto a la joven se encuentra Iggy, un auto rave cuya misión es ser compañero de la muchacha. Ambos comienzan a investigar los asesinatos. Una noche, Re l se encuentra en su departamento cuando es atacada por un auto rave, lo cual le provoca un severo trastorno emocional. A partir de ese hecho, la protagonista comienza a investigar en mayor profundidad, y llega a sospechar que tras los asesinatos y el misterioso virus quizás se encuentren los mismos dirigentes de Romdo, incluso su propio abuelo. Re l sospecha e intuye que los propios auto raves quizás no sean más que herramientas del gobierno para tener bien controlada a la sociedad que habita en el domo, no sea cosa que alguno se haga el loco y se le dé por pensar.

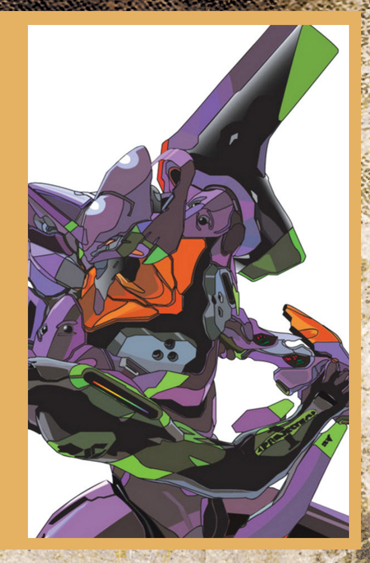
EXPULSADOS DEL PARAISO

En paralelo, aparece en escena Vincent Law, un tímido joven cuya especialización reside en reparar raves defectuosos. El destino de ambos personajes de entrelaza debido a que Re l comienza a intuir que Vincent de alguna extraña manera puede estar involucrado en todo el problema, mientras que ignora que él es perseguido por un androide que intenta matarlo. Cansado de huir y acobardado frente a la posibilidad de ser asesinado por un robot, Vincent le pide ayuda a Re l. Pero la situación no mejora ya que al muchacho también los busca el Instituto de Inteligencia Ciudadana, algo que la joven oficial desconocía por



LA CONEXIÓN EVANGELION

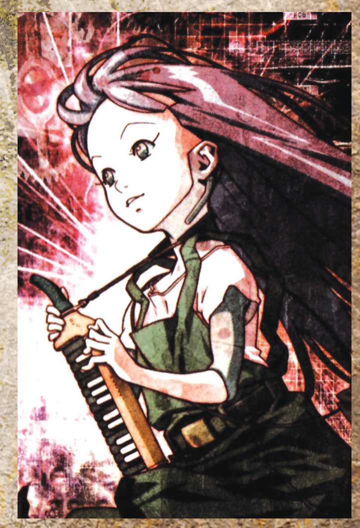
El capitulo 11 de Ergo Proxy se focaliza exclusivamente en Vincent Law. En ese episodio, llamado Dentro de la niebla/ Anamnesis, el protagonista encuentra una biblioteca en la que todos los libros llevan su nombre y están en blanco. El viejo bibliotecario induce en Vincent un estado hipnótico en el que nuestro protagonista comienza a indagar en su propio pasado por primera vez. Este capítulo posee una estructura muy parecida al capítulo final de Evangelion. Tanto por el modo en el que Vincent se plantea cuáles son sus motivaciones, y reflexiona sobre su identidad y sus actos y cómo el entorno ve sus acciones y su personalidad, más el modo en el que está dirigido el capítulo, resulta evidente que Evangelion fue una influencia clara para Ergo Proxy. Sato incluso permitió que Vincent en este capítulo llegué a la misma conclusión que Shinji en el final de Evangelion.



completo. Cuando la situación se descontrola y Vincent queda entre la espada y la pared, decide renunciar a la vida de Romdo y se escapa de la ciudad junto a Pino, una pequeña niña auto rave que funciona un poco (remarco, "un poco") como personaje cómico dentro del asfixiante universo de la serie.
Una vez fuera de la ciudadela Vincent y la niña encuentran una civilización entera que vive de manera muy humilde y precaria, con pequeñas chozas de madera y sin ningún tipo de medicamento. De ahí en más Vincent iniciará, junto a Pino y a Re I, un viaje en el que indagará sobre su pasado, el cual recuerda de manera sumamente distorsionada; lo que el protagonista desconoce es que su pasado estará íntimamente relacionado con la existencia del Proxy de la muerte y del misterioso virus Kojito.
Y lo que comenzó como una serie más de ciencia ficción con robots que asesinan gente (idea muy original) abre una vertiente muchísimo más interesante que es la de hablar de los hombres que quedan por afuera del modelo establecido. En este sentido Ergo Proxy tiene algunos puntos de contacto con un manga importantísimo: Battle Angel Alita. En dicha serie la mayor parte de la acción también transcurría en una comunidad marginada, claro que la acción arrancaba ahí y en Ergo Proxy es al revés, ya que el comienzo es en la ciudad utópica.
En Marzo del 2006 Yumiko Harao comenzó un manga a modo de complemento de la serie, el cuál se llamó Centzon, Hitchers & Undertakers. La historia fue publicada en la revista Monthly Sunday Gene-X de la editorial Shogakukan. Luego fue compilada en dos tomos que salieron a finales de 2006 el primero y en Febrero de 2007 el segundo.

FILOSOFÍA BARATA Y CABEZAS DE ANDROIDE

Hablar de Ergo Proxy significa hablar del modo en que sus responsables decidieron encarar la representación de la historia. Como sabrán quienes vieron la serie, Ergo Proxy posee en su contenido una fuerte dosis de conocimientos filosóficos y cuestiones similares (qué tan filosófica es la serie es un debate en el que no vale la pena entrar ahora, pero den por seguro que con nombrar a un personaje "Derrida" no transformás a tu animé en una ensayo sobre filosofía); y tanto el guionista Dai Sato como el director Shukou Murase, decidieron plantear la serie con una impronta visual muy personal. Para empezar, se decidió utilizar colores más bien opacos, y casi todos dentro de la gama de los grises. Esto provoca que pequeños elementos visuales llamen poderosa-





mente la atención, como los ojos de Re I. El capítulo 19, que transcurre en una especie de parque de diversiones, tiene tantos colores plenos que termina por chocar contra los colores usuales dentro del animé. Otro recurso que llama la atención y que emparenta a esta serie con Evangelion es el poco movimiento de cámaras, a lo que se suma el estatismo dentro de la imagen, donde los personajes no se mueven con mucha frecuencia; esto deriva en que las escenas de acción resulten de un gran frenetismo.
Esa sensación de quietud constante es reforzada por la sequedad que muestran los personajes. Si bien por un lado esa estética le da una identidad a la serie, hay que destacar que por momentos agota un poco. Porque a pesar de las virtudes que tiene Ergo Proxy, que son muchas, por momentos todo el asunto se vuelve un poco pretencioso y demasiado serio. La música también juega un papel vital dentro de todo esto, ya que refuerza muchísimo el clima creado por las imágenes, lo que da por resultado un terrible aire a solemnidad que se respira en gran parte de la serie. Y si a todo esto le agregamos personajes que disparan frases del tipo "el saber la verdad a veces no nos dirige a un nivel de satisfacción total", o "algún tipo de emoción se presenta como un residuo a través de mi intelecto", en fin... líneas de diálogos como esas hacen que todo resulte muy pomposo, como si el objetivo de los autores fuera crear una serie pensada para acariciar el ego de los fans que quieren encontrarle 500 lecturas analíticas a todo.
Así Ergo Proxy pierde muy seguido la naturalidad a favor de gritar a los cuatro vientos un discurso filosófico IMPORTANTE, algo que le termina por jugar en contra (incluso los capítulos comienzan con la palabra "meditación"... ¿no será mucho?). Y como si todo esto no fuese poco, algunos episodios incluso tienen "breves" explica-

RE I Y LA MÚSICA

Hay un rumor que se ha pronunciado hasta el cansancio y gira alrededor de Re I, la protagonista femenina de Ergo Proxy. La cosa es que según dicen, la muchacha es la versión animada de Amy Lee, la cantante de Evanescence. Nadie, absolutamente nadie ha confirmado si esto es cierto o no, y francamente cuesta creer que Sato, un tipo que está tan cebado con el tema de la filosofía y todo eso, encuentre en Evanescence una banda interesante a la que homenajear. De hecho, es impensable salir a defender dicha comparación si la única "prueba" es que tanto Re I como Amy tienen los ojos sombreados y el pelo negro. Aparte, y dicho sea de paso, llegado el caso de querer animar a alguna cantante se debería haber comenzado por mujeres un poco más importantes como por ejemplo Janis Joplin, Grace Slick, Deborah Harry, Joan Baez, Sandie Shaw o Dolly Parton; y si no, de última, habrían puesto de protagonista a Cristina Scabbia, que es bastante más bonita que Lee (y canta diez veces mejor).



SOUNDTRACK

Ergo Proxy posee solamente dos discos con la totalidad de todas las piezas utilizadas a lo largo de la serie, y ambos son de lo mejor que se ha hecho últimamente en cuanto a bandas de sonido. Los discos llevan el solemne nombre de Opus 1 y 2. El primero trae 19 temas, entre ellos el opening y el ending, y esas dos canciones ya de por sí justifican la compra del CD. El tema de apertura es la canción Kiri de la banda Monoral. Este grupo hizo algo único: sonar parecido a U2 pero hacer una muy buena canción, algo que a los irlandeses ya no les sale ni de milagro. Kiri es un tema con fuerza que no posee ningún estribillo balín como tanto acostumbran varios openings del animé. Seco, con fuerza y enganche, lo que se dice una pequeña obra maestra; desgraciadamente y al contrario que muchos discos de series, aquí el opening posee la misma duración que en el animé. El ending es el tema Paranoia Android de RadioHead. La canción parece que fue utilizada principalmente porque a) es Radiohead y es DEPRESIVO y a los adolescentes les gusta deprimirse, b) el tema se llama Paranoid Android, y en la serie hay robots!, o c) es una banda conocida y sus fans probablemente vean aunque sea un capitulo de Ergo Proxy por esto. Sea como fuere, igualmente el tema está muy bien y la versión del CD, que supera los 6 minutos, es infinitamente superior a la versión del animé. El resto de las canciones del disco son los temas instrumentales de la serie, todos ellos compuestos por Ike Yoshihiro.

El segundo disco, u Opus 2, contiene 18 temas. 17 son piezas instrumentales de Yoshihiro, y la última canción es la versión (ahora si) extendida del opening.

Cabe destacar que, más allá de Radiohead y del magistral tema de apertura, toda la banda sonora de Ergo Proxy es de una calidad altísima, aunque peca en menor medida de ser algo monótona. Pero busquen los dos discos que no los decepcionarán.



ciones al final sobre temas filosóficos, psicológicos o mitológicos que pudieran haberse tratado a lo largo de dicho episodio. Si pensás hablar de temas que tu público desconoce, no da para decir "problema de ellos", pero tampoco me parece que esté bien que nos expliquen las referencias como si uno fuera un idiota que a) desconoce el tema en absoluto, o b) no es capaz de averiguar por su propia cuenta.

En una entrevista que se encuentra disponible en la web, Dai Sato comentó que la serie "sería sobre un grupo de robots que son infectados por un virus, el cual les permite darse cuenta de su propia existencia. Así que los androides, que hasta ese momento no eran más que herramientas de los humanos, emprenden una búsqueda para encontrarse a sí mismos. Ellos deberán decidir si el virus que los infectó creó sus identidades o si ellos se la ganaron a través de sus viajes. Esta pregunta representa nuestra propia polémica acerca de si nosotros somos quienes somos debido a nuestro entorno o por elementos que son inherentes a nosotros" (esta declaración fue realizada cuando la serie aún no se había estrenado).

En capítulos como los que vemos a la comunidad marginada de Romdo, la serie levanta muchísimo justamente porque deja de lado todo el mambo existencial para focalizarse en un drama social de mayor carnadura, como el que viven los hombres que fueron expulsados de la ciudadela y que sólo sueñan con volver a ser aceptados allí. Cuando Sato realiza su análisis sobre los funcionamientos de las sociedades y cómo el Estado suele utilizarlas y dominarlas es que Ergo Proxy gana muchos puntos, justamente porque se aleja de la estructura típica del género.

PONEME LOS SUBTITULOS

LA NUBE ERRANTE
Sexo, Sandías y Video (porno)

por Javier Hildebrandt

Sus solitarias horas transcurren como flores marchitas
Mientras observa cómo se marcha la vida
Una sola sombra, con el mundo debajo
Como una nube rebelde

Tsai Ming-liang es, sin discusión, uno de los directores más interesantes y controvertidos del cine oriental. Malayo del '57, a los 20 años se mudó a Taipei, donde se graduó en el Departamento de Cine y Dramaturgia de la Universidad Cultural China en Taiwán, y desarrolló casi toda su carrera. Con una gran influencia de la nouvelle vague (en particular de François Truffaut), y también de las viejas películas dramáticas chinas, Min-liang despliega en su filmografía una poética muy particular, que ha sabido ganar adeptos y detractores con similar intensidad. En nuestro país pasaron por el Festival de Cine Independiente, entre otras, The Hole (Dong, 1998) y What Time is There (Ni na bian ji dai, 2001). Recientemente se estrenó en salas comerciales su anteúltimo film, La Nube Errante (Tian bian yi duo yun, 2005), que agrupa en sus 114 minutos casi la totalidad de las temáticas y elementos recurrentes de la obra del director, y sube aún más la apuesta de su faceta provocadora.

La historia nos lleva a una gran ciudad desolada, donde el principal problema radica en la escasez de agua, y el gobierno promociona de manera insistente y por todos los medios reemplazar su consumo por jugo de sandía. Acuciada por esta situación, la joven Shiang-Chyi (Shiang-Chyi Chen) junta botellas vacías y las llena con agua que roba de los baños. En una de sus excursiones se reencontrará con su vecino Hsiao-Kang (Kang-shen Lee) y comenzarán una relación alimentada por suaves roces y gestos sutiles, que poco a poco irá creciendo en intensidad. Sin embargo, algo se rompe cuando Shiang-Chyi se entera de la profesión de su nuevo novio: es actor porno de películas caseras que se filman en su propio departamento. Entonces, aquella delicada unión que habían cimentado terminará por resquebrajarse, y ambos deberán replantearse sus convicciones para poder continuar juntos. En el medio, el sexo y las sandías aparecen como una salida tan fácil como inexorable, una renuncia de las propias creencias para abrazar una salvación no siempre (casi nunca) ideal.

Como en sus trabajos anteriores, Ming-liang presenta una narrativa minimalista, donde el ritmo pausado, los largos planos y los silencios abrumadores (el film casi no tiene diálogos) invitan a que el espectador llene los espacios en blanco con sus propias interpretaciones, su participación activa en la construcción de la película. En el medio, el director nos regala algunos oasis con una serie de números musicales que, en una suerte de parodia camp de las puestas de Broadway, se muestran como la contraparte exacta del clima íntimo de la película (son impagables el baile de los paraguas con forma de sandía, y la canción de las mujeres con conos de tránsito en sus pechos que acosan a un Hsiao-Kang disfrazado de pene).

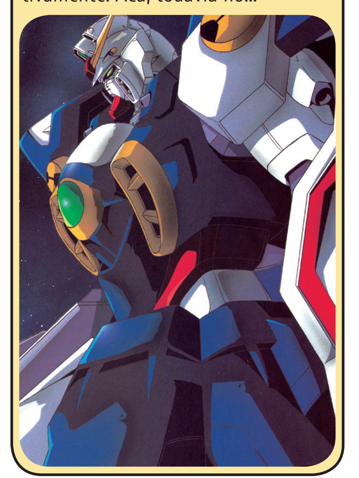
Compleja, transgresora, y con un final tan zarpado como inolvidable, La Nube Errante no es, sin duda, una película para todo público; pero es un triunfo de Tsai Ming-liang en su búsqueda de nuevas formas narrativas y de una obra de arte que implique, más que nunca, las ideas, las creencias y las reflexiones personales de cada espectador. Para ver con los ojos –y los sentidos- bien abiertos.



GLOSARIO CASTELLANO-NIPON

El manga y el animé tienen toda una terminología propia, que conviene manejar si uno pretende interiorizarse en estos temas.
Estas son las palabras más frecuentes.

Kashihonya: Librerías donde se alquilan y/o canjean libros y revistas. Algunas funcionan también como pequeñas editoriales.
Kemono: Subgénero donde los protagonistas suelen ser animales antropomórficos.
Kodomo: Niño. Comics apuntados al público infantil.
Koma-manga: Historietas en formato de tira diaria.
Loli-Con: Subgénero erótico donde abundan las escenas de sexo con niñas.
Magwa: Nombre que se le da al manga en Corea
Mangaka: Historietista, ya sea dibujante o guionista.
Manwha: Nombre que se le da al manga en China.
Mecha: Abreviatura de "mechanical", con la que se denomina a los robots y a las maquinarias en general.
Meido: Subgénero de la historieta romántica o de comedia donde las protagonistas suelen ser mucamas.
Omake: Pequeñas animaciones al final de los episodios o antes y después del los cortes comerciales, donde algunos personajes se comportan de manera cómica, fuera de su papel o dan explicaciones sobre el animé.
Otaku: Fan extremo del manga y el animé, que vive por y para el manga y el animé. En Japón se utiliza despectivamente. Acá, todavía no...





por Fede Velasco

Esta vuelta me voy a alejar un poco de los juguetes típicos para meterme con el Pachinko. Este juego terriblemente popular en Japón, es una amalgama entre un flipper y una máquina tragamonedas, y su sistema es bastante boludo. Uno tira una bolita, y si esta entra en alguno de los agujeros (algo que no es del todo sencillo) se activa un sistema, al mejor estilo tragamonedas, en el cual hay que obtener tres figuras iguales para ganar más bolas. Estas bolas se cambian por premios, ya que los juegos de azar están prohibidos en Japón. Pero hecha la ley, hecha la trampa y es por eso que a mediados de los '50, el gremio de Osaka ideó un sistema que le permitía a los clientes ganar dinero. Para esto pusieron una tienda independiente que se dedica a comprar los regalos a los jugadores y de esta manera estos conseguían llevarse unos pesos. Luego esos regalos volvían al pachinko. Este sistema utiliza hasta hoy día.

Pero esto no es algo nuevo, ya que los orígenes de este juego se remontan a principios del Siglo XX, cuando fueron importados de EEUU cinco máquinas con un sistema muy similar, pero que funcionaban con monedas de un centavo.

Este juego divertía tanto a niños como a adultos, que lo llamaban "pachi pachi", "pacchin", "gachan" o "gachanko", por el sonido que hacía la máquina. Fue alrededor de 1930 cuando se acuñó el nombre de "pachinko". Se considera su inventor a Takeichi Masamura (1906-1975), un comerciante de vidrios, que también se dedicaba a la venta de helados y al alquiler de viviendas, que realizó el diseño básico que le sirve a las actuales. Igual el boom del pachinko se da en los años de la posguerra, donde Masamumura tuvo la genial idea de premiar a los ganadores con cigarrillos (piensen que después de la segunda guerra y los ataques americanos al Japón, era normal no tener para comer, por lo que un pucho era un articulo de lujo). Y ahí, al levantar la guita en pala, Masamura decidió dejar todos sus negocios y dedicarse de lleno a la fabricación de nuevas máquinas. Después de meses y meses de estudios y pruebas, en 1949 el chabón creó su primera máquina a la que llamó "Masamura geji". Esta tiene una disposición de los palitos que permite cambiar la dirección de la bola y se sigue utilizando aún hoy.

De esta forma se imponía un sistema de juego que duraría hasta el presente y que se impuso como el mayor pasatiempo en Japón. De los 85 billones de yenes que circulan en el sector del ocio, más de 29 billones (unos 273.000 millones de dólares) corresponden al juego de las bolitas, como para que no queden dudas. Más allá del divertimento, estamos frente a un terrible negocio.



LA LUZ DE ASIA

por Fabio Blanco

HOY: YUKI-ONNA

La historia ha sido relatada muchas veces, pero Lafcadio Hearn nos dice que el nombre del anciano era Mosaku, y el de su joven ayudante, Mochizuki, y que vivían en la provincia de Musashi. Ambos eran leñadores que acostumbraban cruzar un río caudaloso para poder llegar hasta el bosque.

Una tarde, en medio de una repentina tormenta que comenzaba a convertirse en un huracán de nieve, descubrieron que el barquero se había marchado. El bote aún se hallaba anclado, pero en la otra orilla del río.

Afortunadamente, descubrieron el refugio de una cabaña abandonada. Por desgracia, no llevaban consigo ningún medio para encender un fuego. Afuera, la tormenta se hacía cada vez más intensa. Resignados, se apretaron uno contra el otro, apenas abrigados por sus sacones de paja. Pronto se durmieron.

Cuando el joven despertó, no sabía decir si era de noche o de día, o si seguía dormido y soñaba. La puerta estaba abierta y la nieve se arremolinaba con fuerza, aunque no parecía molestar a aquella mujer pálida y de ropas blancas que se inclinaba sobre el cuerpo del viejo leñador. La boca del hombre se abría en un estertor helado, sus ojos muertos brillaban por la escarcha.

El joven miraba extasiado de horror cuando un nombre acudió a su memoria: "Yuki-Onna". Y los ojos rojos de la mujer de nieve se volvieron hacia él.

"Si no fueras tan hermoso, correrías la suerte de este viejo decrépito", dijo Yuki-Onna, sin mover los labios... "Conservarás la vida, pero si alguna vez dices algo sobre lo que pasó esta noche, a cualquier persona, sea quien fuere, yo lo sabré... y te mataré". Sus últimas palabras se confundieron con el aullido del tornado y con otro sonido indescifrable y de pronto sólo quedó el frío y la puerta cerrada, cubierta por cicatrices heladas.

Pasó un año y otro invierno. El joven esperaba que la nieve trajera las pesadillas que evocarían aquella noche terrible. Pero no fue así, porque entonces conoció a O-Yuki y se enamoró de ella. La chica era huérfana y marchaba a Edo en busca de trabajo. Mochizuki vivía ahora en casa de su madre y le ofreció albergue por una noche. Ella nunca se fue, se convirtió en su esposa y le dio 10 hermosos hijos a los que adoraba.

Una noche, tras acostar a los niños, O-Yuki cosía a la luz de una lámpara de papel. Mochizuki, que observaba amorosamente aquel rostro tan blanco, dijo:

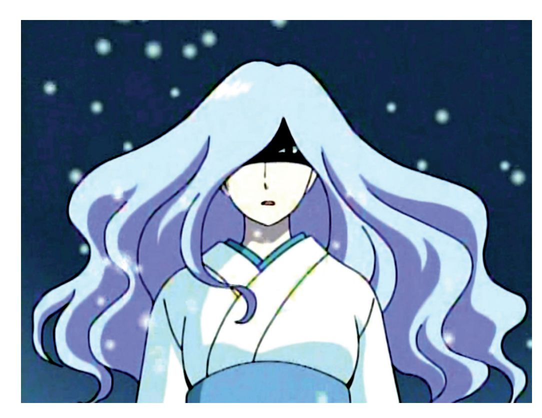
--Sólo otra vez he visto a alguien tan pálida y hermosa como tú.

--Cuéntame- dijo ella... y escuchó de su esposo la historia de la muerte de Mosaku y de la amenaza de aquel ser helado.

--Nunca supe –concluyó– si se trató de un sueño o verdaderamente era la Mujer de Nieve...

--¡Era yo! – gritó O-Yuki – ¡Era yo! ¡Y te dije que te mataría si alguna vez decías algo! Pero por esos niños que duermen, no lo haré en este momento... Procura que no les falte nada, que no tengan ni una queja, porque si no, volveré para darte tu merecido.

Dice Lafcadio Hearn: "Y a medida que gritaba, su voz se iba debilitando, y sus ecos parecían el silbido de un viento lejano... Se fundió en una nubecita blanca y brillante, que hizo espirales por toda la habitación, hasta llegar al techo y estremeciéndose, desapareció por la chimenea... Jamás volvió a ser vista."



¿DONDE ENCONTRAR A YUKI ONNA?

Obviamente no queremos encontrar a Yuki-Onna, ni siquiera cuando su rostro se dibuja enorme en un paisaje nevado. Mucho menos si aparece como una mujer llorosa que nos ruega que sostengamos su bebé de hielo. Aún así la podemos hallar en:

-**Kwaidan**, la recopilación de leyendas japonesas de Lafcadio Hearn.
-**Kwaidan** (1964), la película del director Masaki Kobayashi.
-**Los Sueños de Akira Kurosawa** (1990)
-En episodios de **InuYasha y Urusei Yatsura** y entre los espectros de la serie **Ninja Sentai Kakuranger.**





Hoy Comemos: YAKITORI
por Sebastián Frodo Ballesteros

Tanto en Japón como en la mayoría de los paises de Oriente, los puestos callejeros de comida son algo común. Pero al contrario de nuestra cultura llena de choripanes y panchos (¿se acuerdan de la Era del Superpancho?), tenemos diversos platos que si bien son rápidos, tambien están maravillosamente elaborados.

El Yakitori es una brochette, listo. Pedazos de pollo (aunque pueden usarse otras cosas) intercalados con vegetales. Estos se grillan frente a los ojos del cliente y se bañan en una salsa tan popular que es la que da nombre al plato. Esta puede comprarse ya hecha o realizarse mezclando soja, caldo de pollo, azúcar, algún tipo de vino y especias varias. Simplemente se arman cubitos de pollo (preferentemente muslo) clavados en un palito con las verduras (generalmente cebollas de verdeo y morrones). Es un plato tan común para la cultura oriental como un pancho para nosotros y realmente es mucho más rico.

La cultura de la comida callejera se basa en algo simple: los orientales aman comer. Y comer bien. La comida en Asia es una de las prioridades de cualquier clase social y la nutrición es importante, al punto que hasta la comida rápida ofrece una infinita diversidad de platos maravillosos, a años luz de la basura que comen nuestros oficinistas. El yakitori es un plato casi obligatorio para el transeúnte apurado, el oficinista en su after hour, el tipo que sale a caminar y le agarra hambre o el ejecutivo que no tiene tiempo para comer sentado. Es un plato sin clase social, algo bastante característico en japón.

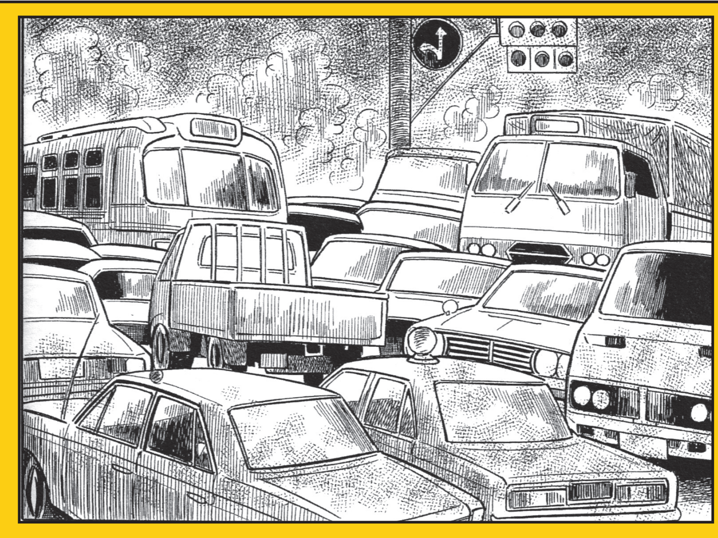
Consejo para los que quieran hacerlo en casa: consigan una grilla para asarlos bien, y remojen los palitos de brochette al menos una hora. Así van a evitar que se quemen al contacto con el calor. ¡Ah! Ni se les ocurra dejar la piel del pollo. Si bien hay versiones que lo hacen, pierde toda la textura que se supone debe tener.







OTRO MUNDO
por Andrés Accorsi



Suponete que estás en Japón y querés manejar un auto... ¿qué onda? Bueno, tu registro de conducir emitido en Argentina te sirve perfectamente durante un año. Si te vas a quedar en Japón más de un año, vas a necesitar sacar el registro japonés. Como difícilmente quieras manejar taxis o colectivos, vas a tener que pedir el Registro Clase I, que se tramita en cada provincia (o prefectura) a través de la Comisión de Seguridad Pública. Tenés que ser mayor de 18 (aunque a los 16 podés manejar motos) y aprobar un examen de vista y oído, un examen escrito sobre reglas de tránsito y un examen práctico de manejo. Si tenés un diploma de una escuela de manejo, zafás del práctico. El registro se renueva cada tres años.

Y ahora sí, a la ruta! En las autopistas que unen las distintas ciudades tenés cuatro carriles por mano, y están pensadas para ir a 120 kmh, aunque el máximo legalmente permitido sea menor. La primera autopista grossa fue la que unió Nagoya y Kobe, inaugurada en 1965. Desde entonces, el gobierno invierte muchísima plata en la construcción de autopistas, aunque el costo sea altísimo, debido a lo irregular del terreno y la gran concentración de viviendas, fábricas y zonas de cultivos. Las autopistas las maneja la Empresa Pública de Autopistas de Japón y se financian con aportes del Tesoro, con el impuesto a las naftas y con peajes carísimos. Mejor esperamo' al bondi...



PATADAS VOLADORAS

por Ivana Alvis

Al hablar de artes marciales japonesas, el sumo no es justamente la primera que se nos viene a la mente. Hasta se podría decir que muchos de nosotros ni lo consideramos como tal. Pero sí lo es. Es más, el sumo no sólo es un arte marcial sino también un deporte tan característico de las islas niponas que no es imposible ver una imagen del mismo sin que nuestra mente haga relación directa con Japón. Echemos un vistazo a este fascinante mundo el cual nos demostrará que, realmente, la pinta es lo de menos.

¿Dónde comenzó este deporte basado en hacer volar al adversario fuera del ring?

Fuertemente vinculado a la religión Shinto1, se relaciona el nacimiento del sumo a una leyenda japonesa. Esta cuenta que un día el dios Takemikazuchi, deseoso de anexar la región de Izumo al resto del país, luchó una partida de sumo con el hijo mayor del líder de la tribu rival. Takekamizuchi finalizó vencedor, lo que permitió que los japoneses pudieran habitar todo el territorio del archipiélago.

No obstante la leyenda, los historiadores remontan este deporte al año 600. Originalmente, se lo utilizaba como parte de un ritual sagrado el cual, junto con danzas y obras dramáticas, se llevaba a cabo para asegurar la buena cosecha. Ya en el período Nara (siglo VIII) se comenzó a realizar un festival que terminaba con música y bailes en honor a los peleadores vencedores. Para estas épocas las técnicas y reglas habían evolucionado, para parecerse cada vez más a las que se utilizan hoy en día.

En 1192, se constituye una dictadura militar en Kamakura (ciudad situada a 50 Km. de Tokio) que sumió a Japón en una etapa de guerras internas, y a los japoneses en una vida simple y rigurosa. En esta etapa, que duró el cortísimo tiempo de 500 años, los encargados del desarrollo militar utilizaron al sumo como elemento de ejercicio para sus soldados, y hasta se comenta que, al caer en manos de los samurais, el deporte evolucionó a lo que hoy conocemos como jujitsu. Cuando en 1603 se da comienzo al shogunato de Tokugawa, su líder Ieyasu Tokugawa restaura la paz en Japón al precio de cerrar casi todas las fronteras con excepción de Nagasaki (abierta para comerciar con holandeses y chinos). Este período se caracteriza por el enaltecimiento de las recreaciones tales como las artes y el deporte. Es justamente aquí donde los luchadores se juntan y crean grupos para entretener a los plebeyos, lo que convierte al sumo en deporte nacional.

Luego de un par de añitos, digamos unos casi 200, comienza la famosa era de la restauración Meiji: las fronteras se abren, el país se desarrolla y le da letra a Nobuhiro Watsuki para dibujar Rurouni Kenshin (Samurai X).

Actualmente, aún existe la Asociación de Sumo Japonesa, la cual tiene su origen en los grupos que se formaron en la etapa de Edo. Esta asociación, compuesta por viejos luchadores ya retirados, realiza anualmente seis campeonatos de sumo en Tokio, Osaka, Nagoya y Kyushu (la isla que se encuentra al sur de Japón). En estos campeonatos, que duran 15 días cada uno, los luchadores se enfrentan diariamente a un oponente distinto. El luchador que más peleas haya ganado al final del torneo es premiado con la Copa del Emperador, además de recibir muuucho dinero.



WEB@DAS

por Pablo Degrandi

TezukaOsamu@World, la página oficial de Tezuka Productions, es japonesa pero está íntegramente en inglés. Si bien su diseño no es de lo más sofisticado (es más bien simple), tener a los personajes del sensei indicando ítems y secciones hace la navegación muy amena y hasta entretenida. Posee ocho secciones que abarcan desde novedades hasta guías completas de la obra del Dios del Manga. En la sección Animé se encuentra toda la base de datos sobre las adaptaciones animadas y hasta hay varios clips para ver online (que no están en los tubos) con segmentos de cortos algunos muy antiguos.

También hay biografías, análisis de las metáforas utilizadas en sus mangas y hasta unos jueguitos en flash con Astroboy como protagonista que parecen simplones pero pueden llegar a ser todo un reto. No hay downloads, el principal atractivo de la página es la fuente de información a modo de guía visual.

Para llorar un poco pueden ver la sección T.O.M.M., un recorrido virtual por el museo de Tezuka que va piso por piso, y hasta te dejan ver un cachito de los cortos que se exhiben únicamente en la sala de proyecciones Atom Vision.

Tanto para el fanático que quiera buscar perlitas perdida, como para el newbie que no sabe quién carajo es Kimba, esta página repleta de recovecos es una delicia que permite poder apreciar la magnitud de la obra de este gran artista. Entren a *http://en.tezuka.co.jp/* y sean felices.

TEENGENERATE

por Martín Fernández Cruz

Entre tanto j-pop y j-rock coreando melodías dulces y agradables, pareciera que Japón no es un país en el que abunde la desprolijidad musical. Y a pesar de que esa afirmación tenga algo de cierto, ya que los nipones exportaron (y exportan) principalmente música pop y algo de heavy, en Japón también vieron la luz gloriosas bandas alejadas de esas temáticas. Teengenerate es un buen ejemplo de ello.

Totalmente alejada del mainstream, pero prima cercana de Guitar Wolf, esta banda punk proveniente de Tokio nació en 1993, pero lamentablemente se disolvió en 1996. Y aunque sólo duraron 3 años, los aprovecharon al máximo para realizar una intensa búsqueda musical por parte del cuarteto, la que derivó en comprender los verdaderos mecanismos que generan el punk bien entendido. Pero a los Teengenerate no sólo se quedaron en ese género, sino que también lo mezclaron con algo de garage y rockabilly.

La banda produjo durante esos años tres discos imprescindibles: Audio Recording (1994), Get Action! (1994) y Savage!!! Let´s Go To The Top (1996). A estos trabajos hay que agregarles cinco singles y más de 15 compilados en los que Teengenerate participó. Como unos Pistols pero mucho más sucios, el grupo se acerca con su caos musical al mundo del gran G. G. Allin. Teengenerate es encabezado por el guitarrista y cantante Fink, su hermano Fifi también en guitarra, Sammy en el bajo y Suck en batería (en reemplazo de Shoe, el baterista original).

Una de las particularidades del grupo es que Fink decidió que su banda toque en inglés, lo que molestó al público japonés al punto de casi ignorar a la banda, una verdadera injusticia. En una entrevista concedida en 1995 Fink habló sobre este tema y dijo: "si alguien me pregunta por qué canto en inglés siendo japonés directamente lo mando a la mierda. No me interesa ese tema. Siempre me sumergí en el rock & roll hecho en EEUU e Inglaterra, y ellos no cantan en japonés. Así que si quiero tocar rock n´ roll debo hacerlo en inglés, esa es la mejor manera"; uno podrá o no estar de acuerdo, pero es innegable la integridad artística de Fink, al que le importó un pito lo que opinen en su país en pos de producir su música como mejor le parecía. Y si esto no es un sello personal de por sí, también hay que agregar que el dominio de Fink sobre el idioma inglés es más bien escaso, lo cuál deriva en que las canciones de Teengenerate tengan letras extrañísimas en las que varias veces no se entiende nada de lo que se dice. Sin embargo esa desprolijidad aporta muchísimo, y le da al grupo un estilo único y extremo.

Pero como reza el dicho, "lo bueno dura poco", y llegó la rápida y desafortunada ruptura. Tras la disolución de la banda, varios ex-miembros se juntaron con algunos músicos de la también extinta The Raydios y formaron Firestarter, un grupo punk sumamente mediocre. Afortunadamente, el nuevo milenio dio revancha: los Teengenerate dieron algunos shows en vivo, principalmente por la llegada de un nuevo público, el cuál valoró esa gran trilogía discográfica producida por la banda en los '90. Cabe destacar que fue en algunas regiones de Europa donde esto sucedió, ya que en Japón sigue siendo un grupo menor, tal como les pasaba a los Ramones en EEUU. De esas pocas presentaciones en vivo, casi todas realizadas a lo largo del 2005, surgió el discazo Live at Shelter.

